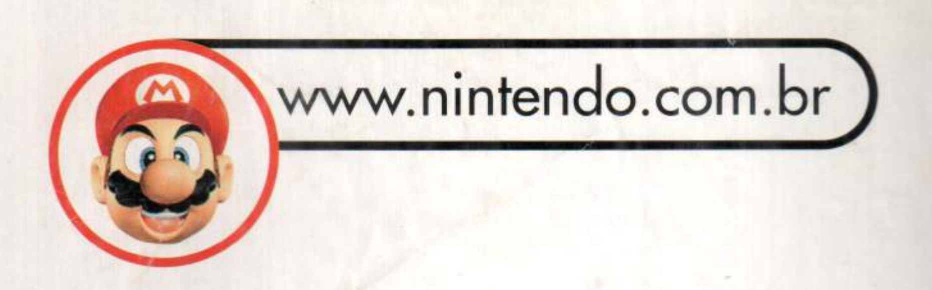

LOUCURA: 43 DICAS NOVAS E EXCLUSIVAS DE GOLDENEYE 007. TODAS PRA VOCÊ!
CONRAD EDITORA
Nintendo®
WORLD
Ganhe 6 Nintendo 64 coloridos!
Pokémon STADIUM
COMO PEGAR MEWTWO, MEW E AS MANHAS PRA VENCER TODO MUNDO!
Super Mario World
O CLÁSSICO DO SUPER NES EM TODOS OS DETALHES!
GAME BOY MANIA
Lara Croft, Street Fighter, Pokémon, Toy Story, Tarzan e uma invasão sem precedentes!
ZELDA: MUJORA'S MASK
SOUTH PARK RALLY
ROADSTERS
HYDRO THUNDER
Nº 20
R$ 4,90
ISSN 1516-1892
9 771516 189008
00020



(Σ|:

O novo site da Nintendo está no ar: dicas de jogos, downloads incríveis, TOP 10 dos melhores jogos, comunidade para você saber mais do que ninguém sobre Nintendo. E o que é mais legal, tudo isso rapidinho,

o}D

lançamentos, desafios, recordes, promoções, Fórum, enfim uma verdadeira on-line para você. Não deixe de nos visitar, agora mesmo: www.nintendo.com.br.



EDITORIAL

Game Boy na cabeça é o que liga.

Vocês pediram para a Nintendo World dar mais atenção para o portátil da Nintendo e é exatamente isso o que estamos fazendo a partir desta edição. E já começamos bem com Lara Croft na capa. Como dá pra ver a Nintendo consegue fazer coisas que até Deus duvida, afinal é realmente uma surpresa (das boas) ter a badalada aventureira nas nossas páginas e num jogo para o Game Boy.

E o que vocês dizem de **Pokémon Stadium**? O jogo pegou em cheio os fãs das criaturas e todo mundo está se divertindo. Pensando nisso, demos um jeito de fazer você se divertir ainda mais e fizemos uma megamatéria com dez páginas (exageramos?) com tudo o que você precisa saber para chegar ao final. Damos um servicão e acho que todos vão gostar.

E Super NES, hein? Tudo bem, admitimos que a seção Super Classics estava meio esquecida nas últimas edições, mas agora ela volta reformulada e com força total. Para a reestréia nada melhor do que Super Mario World, um dos jogos mais amados e jogados de todos os tempos. E também um dos que tem o maior índice de dúvidas por parte dos jogadores. Na Powerline (serviço de dicas da Gradiente) ele é até hoje um dos mais solicitados e então resolvemos fazer este passo-a-passo completíssimo pra você se dar bem. Muito bem, aliás. Uma dica esperta para os rapazes: **Super Mario World** é um jogo que as garotas adoram. Então, se você estiver procurando uma desculpa para se aproximar de uma menina que curte game, esta é a chance. Jogue bastante em casa, tire suas dúvidas e depois mostre a ela que entende tudo do assunto. É tiro certo.

E pode ir se preparando para mais novidades nas próximas edições. A E3 (maior feira de games do mundo) está chegando e estamos nos preparando para fazer a maior cobertura Nintendo de todos os tempos. Vai ser lindo.

Odair Braz Junior

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda
Gustavo Vieira
Cleiton Campos
Lílian Maruyama
Renato Siqueira

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Leonardo Nery Protti (Chefe de Arte)
Hilário Ribeirão Filho
Lya PYN

COLABORADORES
André Moreira, Edgard Pereira, Rodrigo Assis, Alexandre Jubran (Ilustração de capa)

FOTOS
Zeca Resendes, Gustavo Vieira, Marcos Finotti

COORDENADOR DE PRODUÇÃO
Ed Wilson Dias

SUPORTE TÉCNICO
William Domingos

ATENDIMENTO
Fabíola Barcellos
Tatiana Valle

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo/SP

ASSINATURAS: *(0_ _11) 3641-1400*



Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030 São Paulo / SP
Fone/Fax: *(0_ _11) 279-9355*
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti

ASSISTENTE ADMINISTRATIVA
Solange Reis

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



Lara Croft, a maior musa do mundo dos games finalmente faz sua estréia em consoles Nintendo. Tá certo que não é no N64, mas já está bom demais. Só nos resta saber se aquele mulherão todo vai caber na telinha do Game Boy!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0_ _11) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0_ _11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0_ _11) 279-9355
Cartas: Rua Maracai, 185 – Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01534-030.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

Nosso critério de avaliação

Gráficos - É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade - É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som - São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão - É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay - É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divididos por dez. Fácil, fácil.

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consu

Novos consoles Multi-Sabores Nintendo 64. Seis diferentes cores para alegrar ainda mais sua diversão.





0xx (11) 814 8234. Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
NINTENDO64
NINTENDO64
Tangerina
Mais cores pra
você saborear.
Leo Burnett
Cereja
Jabuticaba
Nintendo
by gradiente



AS CORES DA EMOÇ

Se jogar Nintendo 64 é legal, imagine

Que tal colocar mais cor em sua vida? Que tal colocar mais sabor em sua vida? Não, não estamos falando de um novo televisor ou mesmo de um novo tipo de tempero. O assunto aqui é a nova Série Multi-Sabores de Nintendo 64 – o mesmo Nintendo 64 que você conhece e ama, mas agora em seis novíssimas, chocantes, transparentes e deliciosas cores. São elas: Uva, Kiwi, Anis, Cereja, Jaboticaba e Tangerina. E todos os sabores vêm com um Controller na cor correspondente.

Os consoles não trazem nada de diferente em sua estrutura interna. Então, não vá você pensando que **Superman** vai ganhar gráficos superhiper ultra radicais ou que **Iggy's Wrecking Balls** vai deixar de ser aquele lixo. Não, senhor! Mas que dá pra tirar uma chinfra e se exibir para os amigos dizendo que você é o gostosão (ou gostosona) pois tem um N64 colorido que reflete a sua personalidade, isso dá. Além de dar aquela decorada no interior de seu quarto, sala, banheiro ou seja lá onde for que você costuma jogar videogame. E para provar realmente quem é o mestre-cuca dos games, a **Nintendo World** estará dando uma força na sua dieta sorteando seis consoles (um de cada sabor) para vocês, gulosos leitores. Dê uma chegada na página quinze desta edição para saber mais sobre essa apetitosa promoção.

Mas antes disso, responda as perguntas da página ao lado para ajudar a descobrir qual é o sabor de Nintendo 64 que mais lhe apetece. Para saber o resultado, simplesmente veja a cor que mais aparece em suas respostas.

ÃO E DA AVENTURA

com estas novas seis cores fenomenais!







1. Você está sentado ao redor de uma fogueira em Lost Woods com seus amigos Kokiri e um deles pede para você tocar uma música em sua ocarina. Você toca:
a) Noturno das Sombras
b) Bolero do Fogo
c) Canção do Espantalho
d) Requiem do Espírito
e) Minueto da Floresta
f) Serenata da Água

2. Se você fosse um Pokémon, qual tipo seria?
a) Não posso ser todos eles?
b) Aquele Pikachu surfista é bem legal, então eu seria um do tipo Elétrico.
c) Tipo Planta é o melhor!
d) Tipos Água e Planta são meus preferidos.
e) O tipo Fantasma é tão misteriosamente roxo...
f) O tipo Psíquico possui vantagens táticas.

3. Mario ligou e convidou você para mais uma de suas famosas festas. Você leva como convidados:
a) Navi, Zelda e Toad. Toad sabe agitar uma festa.
b) Duke Nukem, Turok e Adon. Eu gosto de viver perigosamente.
c) Xena, Gabrielle e Joanna Dark.
d) Capitão Falcon e Princesa Ruto. E já corro pra piscina.
e) Sei que é meio estranho, mas aquele tal do Gex me deixa arrepiado.
f) O maior número de polígonos e Sprites que eu conseguir enfiar dentro de meu Pokéfusca.

4. Você tirou a chupeta de Baby Bowser e por isso ele transportou você para Yoshi's Story. Você é:
a) O clássico Yoshi verde.
b) O meigo Yoshi azul claro.
c) Inviso.
d) Shy Guy branco.
e) Poochy.
f) Shy Guy Limbo.

5. Se Bowser e Ganondorf começassem uma briga, quem ganharia?
a) Ganondorf... se eles estivessem apostando uma corrida.
b) Não tem importância pois eu entraria na briga e acabaria com a raça dos dois.
c) Seria um empate e um ótimo game!
d) Essa pergunta é imbecil, mas o Bowser é bem casca-grossa.
e) Não consegui pegar bananas e estrelas suficientes para chegar nessa fase.
f) Quem liga pra isso? Ganondorf e Bowser deveriam andar de skate em vez de brigar.

6. O jogo semanal de truco está indo bem, até que você derruba o refrigerante de Mumbo Jumbo. Enfurecido, ele transforma você em:
a) Kazooie.
b) Batata-frita.
c) Um caldeirão.
d) Bottles.
e) Jinjo rosa.
f) Um jacarezinho de calção amarelo.

7. Você pode levar apenas dois games para uma ilha deserta. Suas escolhas são:
a) As Aventuras do Fusca e Diddy Kong Racing.
b) Super Mario 64 e Donkey Kong 64.
c) WWF Attitude e 1080º Snowboarding.
d) Body Harvest e Command and Conquer 64.
e) Todos os meus games. Você não manda em mim.
f) GoldenEye e Mario Party 2.

8. Você finalmente conseguiu pegar o controle remoto da TV. O que você assiste?
a) Qualquer filme de ficção científica.
b) Titanic, pois dou muita risada.
c) Arquivo X – a menos que esteja passando Scooby-Doo em outro canal.
d) Esporte Total.
e) Documentários em geral.
f) Eu gosto mais de ficar virando os canais do que assistir um programa inteiro.

9. Eu gosto de usar códigos que:
a) Deixem meu personagem mais rápido e mais forte.
b) Façam tudo!
c) Deixem o jogo mais bobo, com coisas como cabeçonas e personagens magricelas.
d) Ajudem a pegar todos os itens e armas.
e) Abram todas as fases – principalmente as mais difíceis.
f) Que revelam itens escondidos ou especiais ou que mudem todo o jogo.

10. Você e seus amigos vão a uma festa à fantasia vestidos como os lutadores de Super Smash Bros. Quando vai buscar uma bebida, alguém pergunta qual é seu doce favorito. Você diz:
a) Uva-passa é um doce natural, mas eu gosto mesmo é de gelatina de limão.
b) Doce me faz tremer e zoa a minha mira, mas Chokito é uma delícia.
c) Sufflair. Tenho que... comer... Sufflair.
d) Eu vivo à base de doce e refrigerante. Açucar é básico.
e) Sorvete de cereja.
f) Doce acaba com os dentes. Vou pegar um pouco de água sem gás.

11. Na orelha de uma página de uma de suas velhas edições de Nintendo World, está escrito:
a) Zelda 64 é demais!!
b) Penso, logo existo.
c) Skate, snowboard, motocross.
d) Mario é rei!
e) Bond. James Bond.
f) As gloriosas páginas da Nintendo World não foram feitas para serem rabiscadas.



QUESTIOMARIO

Chegamos no número 20! Parece que foi ontem que criamos o primeiro Questiomario Diddy Kong e recebemos aquelas milhares de cartas. Desde então, foram distribuídos toneladas de prêmios e muitos leitores ficaram felizes da vida. Se você nunca ganhou nada da gente, não desista! Na próxima edição, você irá conferir o nome do vencedor do Questiomario Super Mario World do Super NES. Quem sabe não é você?

Agora, o lance é uma das melhores aventuras que já saíram no N64, mais um serviço bem feito dos gênios da Rare. Estamos falando de Jet Force Gemini, escolhido por vocês como um dos melhores jogos de 99. Responda estas cinco questões que preparamos e envie para nós! Desta vez, o prêmio é diferente: um Game Boy Color com um cartucho. Isso é que é presentão! Então não perca mais tempo. Escreva até o dia 30 de maio para o endereço abaixo e boa sorte!

QUESTIOMARIO JET FORCE GEMINI

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo/SP

1. *Qual é o único dos três personagens principais que consegue mergulhar fundo na água?*
2. *Quantos veículos (incluindo o seu) participam da corrida Racetrack, no Palácio de Mizar?*
3. *Qual o nome do planeta no qual Vela pode se transformar em um Tribal?*
4. *Há um personagem no planeta Tawfret que teve uma peça de roupa roubada. Qual o nome deste personagem?*
5. *Qual é a cor da chave que Juno ganha de Magnus na fase "Interior", logo no início do jogo?*

A VOLTA TRIUNFAL DE JAMES BOND

Continuação de GoldenEye 007 promete ser arrasadora





Você foi um dos fãs de GoldenEye 007 que abriu o maior sorriso quando soube que mais um game de James Bond estava a caminho? E você também foi um daqueles que ficou com a pulga atrás da orelha quando soube que não seria a Rare que cuidararia do projeto, mas sim uma tal de Eurocom? Relaxe, temos boas notícias para você. The World is Not Enough, game baseado no último filme do maior agente secreto do mundo, está em muito boas mãos. A julgar pelas primeiras imagens de divulgação, dá para sentir que o game não ficará devendo em nada em qualidade, jogabilidade e visual. Apesar de estar sendo desenvolvido por uma empresa diferente, The World is Not Enough é uma verdadeira seqüência de GoldenEye, todo em primeira pessoa e com a mesma jogabilidade e estilo que fizeram do primeiro um clássico. O lançamento desta maravilha (com 256 megabits que poderão ser melhorados com o Cartucho de Expansão) está previsto para o fim deste ano. Até lá, fique ligado nestas telinhas.

MAIS UMA VEZ...

ZELDA DE NOME NOVO







A segunda aventura de Link no Nintendo 64 foi rebatizada mais uma vez. The Legend of Zelda: Majora's Mask é o novo nome da continuação de Ocarina of Time. Se você se lembra bem, este é o terceiro nome que o game ganhou em menos de um ano (ele já foi conhecido como Zelda Gaiden, The Mask of Mujula e este Majora's). Mas não pense que isto é definitivo. A Nintendo of America já falou que este nome pode ser alterado a qualquer momento. Só a data de lançamento ainda permanece o mesmo: o game sairá no dia 27 de abril no Japão e no fim do ano no ocidente.

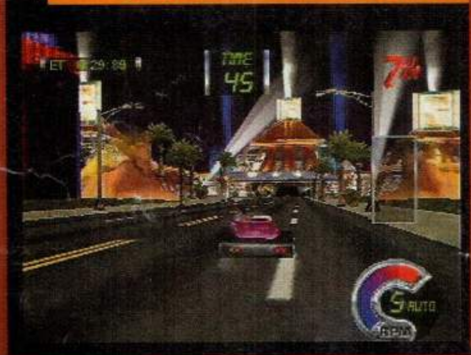
Novo console só ano que vem

Videogame da Nintendo será lançado em 2001

Mais notícias do futuro console da Nintendo. Em comunicado oficial feito no início do mês de março, a Nintendo of America (NOA) anunciou que o lançamento do Dolphin nos Estados Unidos foi adiado para a primeira metade do ano 2001. Antes de você chorar, veja os motivos. Minoru Arakawa, o presidente da NOA, disse que a intenção principal deste adiamento é aumentar a vida útil dos consoles Nintendo no mercado, lançando ainda mais games para o N64 este ano. Isto também daria mais tempo para as empresas desenvolverem mais jogos até a data de lançamento do console, para assim o Dolphin chegar ao mercado com um monte de games em todos os gêneros. Vale lembrar que esta notícia engloba apenas o mercado ocidental (entre eles o brasileiro). Para o Japão, a previsão continua sendo o final do ano. Mais informações nas próximas edições.

Corrida Exótica

Midway prepara mais um game da série Cruis'n



A Midway resolveu apostar mais uma vez em games de corrida. Depois de Cruis'n USA e Cruis'n World, vem aí Cruis'n Exotica, baseado no Arcade de mesmo nome. O game tem doze pistas, como o próprio nome já diz, bastante exóticas: na cidade submarina de Atlantis, em Marte, nas geleiras do Alasca e nas ruas da Índia, tudo com muitas rampas e saltos malucos. Os carrões estarão mais bonitos e a velocidade será a maior de toda a série. A versão integral do game será exibida na E3 (feira de games), que acontece em maio em Los Angeles.

Primeiras telas do quarto game de Turok

Shadow of Oblivion está previsto para o meio do ano

A quarta aventura do indião mais nervoso dos games já está em produção. Confira as primeiras imagens divulgadas pela Acclaim. Pelo visual, está prometendo.





THE BEST



OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM MARÇO DE 2000

- POKéMON STADIUM/N64
- TOMB RAIDER/GAME BOY
- J. MCGRATH SUPERCROSS 2000/N64
- MARIO PARTY 2/N64
- SOUTH PARK RALLY/N64
- POKéMON TCG/GAME BOY
- SOUTH PARK: CHEF's LUV SHACK/N64
- HYDROTHUNDER/N64
- POKéMON SILVER/GAME BOY
- ECW HARDCORE REVOLUTION/N64

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM FEVEREIRO DE 2000

- POKéMON/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- SUPER MARIO WORLD/SNES
- DONKEY KONG 64/N64
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SNES
- POKéMON YELLOW/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY
- RESIDENT EVIL 2/N64
- SUPER MARIO 64/N64
- GOLDENEYE 007/N64

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- PERFECT DARK/N64
- DOLPHIN
- GAME BOY ADVANCE
- THE LEGEND OF ZELDA: MUJORA'S MASK/N64
- BANJO-TOOIE/N64
- THE WORLD IS NOT ENOUGH/N64
- POKéMON STADIUM 3/N64
- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- POKéMON GOLD & SILVER/GB
- OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER/N64

fórum

QUAL O PERSONAGEM QUE ESTÁ SUMIDO E MERECERIA REAPARECER NO N64?

Mande sua resposta para a redação por carta, fax ou e-mail (nworld@nintendo.com.br). O resultado aparecerá em uma edição futura da Nintendo World.

CALENDÁRIO Nintendo 2000

NINTENDO 64

abril/maio
All-Star Baseball 2001
Daikatana
Excitebike 64
Perfect Dark

junho
40 Winks
AirBoardin' USA
Battlezone: Rise of the Black Dogs
Bomberman 64: The Second Attack!
Carmageddon 64
Fighter Destiny 2
International Track and Field 2000
Kirby 64: The Crystal Shards
Major League Soccer
NHL Blades of Steel 2000
PGA European Tour
Rally Challenge 2000
Starcraft
Taz Express
Top Gear Hyper-Bike

segundo semestre
Aidyn Chronicles: The First Mage
Army Men: Air Combat
Banjo-Tooie
Big Mountain 2000
Blues Brothers 2000
Hercules: The Legendary Journeys
Looney Tunes: Duck Dodgers Starring Daffy Duck
NFL Blitz 2001
Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
Spider-Man
Stunt Racer 64
Sydney 2000
The Legend of Zelda: Majora's Mask
Turok 3: Shadow of Oblivion
World League Soccer 2000
X-Men

GAME BOY

abril/maio/junho
All-Star Tennis '99
Bugs Bunny Crazy Castle 4
Castlevania II
Crystalis
Futsal Soccer Madness
Monster Rancher Battle Card Game
Perfect Dark
Pokémon Trading Card Game
Rainbow Six
Tomb Raider
Turok: Rage Wars
Wario Land 3

OBS.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

CHEFÃO DA NINTENDO AMERICANA DEIXA O CARGO



Howard Lincoln deixou no mês passado o cargo de Chairman (tipo poderoso chefão) da Nintendo of America. Lincoln sempre teve participação ativa em todos os grandes projetos da empresa, como o Nintendinho, o Game Boy e o N64 e era conhecido como homem de grandes idéias. Mas ao que parece, ele resolveu mesmo deixar mesmo o mundo dos games: seu novo emprego é como dirigente do Seatlle Mariners, um time de beisebol dos Estados Unidos.

Game da Sega para Nintendo?

Pior que é verdade!



Há algumas edições, anunciamos que a empresa japonesa Sega – eterna concorrente da Nintendo – estaria produzindo um jogo para o Game Boy Color. Muita gente achou que fosse um boato daqueles, mas agora está mais do que confirmado. Como a Sega não tem um console portátil no mercado, eles acharam que não haveria problemas em criar títulos para o rival. O game se chama Sakura Taisen GB (Sakura Wars nos EUA), um RPG cheio de conversa mole, mini-games, ceninhas bem detalhadas e gráficos no estilo "animação japonesa". Pena que ninguém por aqui vai poder conferir: as chances do game sair no mercado ocidental são improváveis. O que é uma pena.

Hora de Morfar!

Novos Power Rangers viram games Nintendo

A THQ, que é mais conhecida pelos seus games de luta-livre, adquiriu a licença para produzir games dos Power Rangers (aqueles heróis mascarados e coloridos). O primeiro a sair será para N64: Power Rangers Lightspeed Rescue, game de aventura totalmente dirigido para crianças pequenas. Quem curte a série irá adorar: o jogo é todo em terceira-pessoa, com personagens tridimensionais, sons e vozes originais da TV e muitos, mas muitos monstros. Será lançado em outubro nos EUA.





POKÉ-PUZZLE NERVOSO

Mais um Pokémon portátil

Quem se lembra de Tetris Attack, o quebra-cabeça comandado pelo Yoshi (o personagem mais amado pelas garotas) que conquistou os jogadores de Super NES e Game Boy? Vem aí um game que bebe da mesma fonte, mas protagonizado por, adivinhem? O velhos e bons Pokémon! A Nintendo anunciou que o game se chamará Pokémon Attack e está com data prevista para o meio do ano. Este será o primeiro jogo de Puzzles (quebra-cabeça) do Pokémon e por enquanto apenas a versão para Game Boy está confirmada. Mais notícias: Pikachu Genki Dechu o jogo em que você conversa com o Pikachu com um microfone já tem nome oficial e data de lançamento nos Estados Unidos: Hey You, Pikachu! (algo do tipo "Fala aí, Pikachu!) deverá ser lançado no final do ano. Os fãs agradecem desde já.



Metal Gear Solid



no Game Boy



Metal Gear: Ghost Babel, que mostramos no Preview da edição anterior, passou por uma reformulação de embalagem e teve seu nome mudado. Agora ele se chama mesmo Metal Gear Solid e é uma versão do game de sucesso no Playstation em 98. O lançamento está previsto para este mês no Japão e nos Estados Unidos.



NÃO É O POKÉMON!

Vem aí mais um game de monstrinhos brigões

Que tal esta história: você é um garotinho que tem como objetivo de vida criar monstrinhos esquisitos, treiná-los e colocá-los para brigar. Parece Pokémon, mas não é. Isto é Monster Rancher, um desenho animado japonês criado para fazer concorrência com os Pocket Monsters. E é claro que os games já estão aparecendo. A Tecmo criou Monster Rancher Battle Card Game para o Game Boy, baseado no jogo de Cards destes monstrinhos. É um RPG tão parecido com Pokémon Trading Card Game que dá até para confundir os dois. Mas não se preocupe: os monstrinhos são tão feiosos e esquisitos que não apresentarão perigo ao reinado de Pokémon.

Novo site da Nintendo World estréia na Internet

Visite www.nintendoworld.com.br e abra um sorriso

O site da sua revista favorita está de cara nova na Internet. Já que a NW é a revista de games mais moderna do mercado, o site não poderia ficar atrás. E para acompanhar o caminhar dos tempos, demos aquele trato no visual, colocamos umas novidades e deixamos ele bem mais fácil de navegar. Agora o site tem novas seções, mais interatividade e um visual com cara de novo milênio. Tudo para ele virar seu site favorito e se tornar um portal definitivo do Mundo Nintendo. Visite sempre para saber antes o que vai sair na revista e fique esperto nas notícias, abra a boca no fórum e nas votações online, veja imagens exclusivas e leia as matérias mais importantes da história da revista. Anote aí: www.nintendoworld.com.br. E aproveite para mandar um e-mail para dizer o que achou!



OS MELHORES DO ANO

1999 foi mesmo um grande ano para quem joga Nintendo. Foi justamente por isso que resolvemos saber de você, querido leitor: quais foram os games que fizeram a sua cabeça neste ano que passou? E a resposta não poderia ser melhor: recebemos nos últimos dois meses uma enxurrada de cupons de todas as partes do Brasil. Vocês escolheram e aqui está o resultado. Listamos os três mais votados em cada uma das categorias. Para saber a classificação completa com números mais detalhados da votação, visite o site www.nintendoworld.com.br.

MELHOR GAME DE 1999

O macacão chegou no finalzinho do ano, como quem não queria nada e arrebentou: levou o título de melhor game de 99, com quase 50% dos votos. Quem jogou sabe que DK64 mereceu mesmo este prêmio e também todos os outros que levou (veja abaixo). Em segundo, outro jogão, Resident Evil 2, e um pouco atrás, a Rare mais uma vez, com Jet Force Gemini.

1° Donkey Kong 64 - 47,3%
2° Resident Evil 2 - 35,9%
3° Jet Force Gemini - 13,2%

MELHOR MULTIPLAYER

Essa foi previsível: não existe melhor game para jogar em galera do que Mario Party. Como o próprio nome já diz, o game é uma festa de arromba para se divertir o dia inteiro. Smash Bros. também teve bastante citações, graças a possibilidade de briga simultânea entre quatro pessoas.

1° Mario Party - 63,3%
2° Super Smash Bros. - 20,3%
3° Monster Truck Madness 64 - 2,7%

MELHOR HISTÓRIA

Fazia tempo que não aparecia uma história tão aterrorizante quanto Resident Evil 2. Quem jogou, tomou sustos e se divertiu de montão, por isso, foi o preferido da galera. Em segundo, empate técnico entre Jet Force Gemini e Shadow Man, que tiveram quase a mesma porcentagem de votos.

1° Resident Evil 2 - 48,8%
2° Jet Force Gemini - 19,3%
3° Shadow Man - 19,1%

MAIOR HERÓI

O personagem mais antigo da história da Nintendo fez seu retorno triunfal ao papel principal de um game. O macacão fez bonito, arrasou em DK64, por isso sua escolha como o maior herói do ano é mais do que merecida. Logo atrás veio Leon, o policial boa -praça de Resident Evil 2 e em terceiro o troglodita Duke Nukem.

1° Donkey Kong - 38,9%
2° Leon - 27,4%
3° Duke Nukem - 12,3%

MELHORES GRÁFICOS

Imagem não é nada, já dizia o poeta. Mas se o game for feio, não tem jeito. E não dá para falar em visual sem citar Donkey Kong 64, que levaram merecidamente o prêmio de melhores gráficos do ano. A Capcom também caprichou nos 512 megabits de Resident Evil 2, com cenas de cinema nunca antes vistas no N64.

1° Donkey Kong 64 - 41,3%
2° Resident Evil 2 - 38,5%
3° Jet Force Gemini - 8,0%

MAIOR VILÃO

Esta foi a categoria mais disputada de todas, na qual todos os candidatos tinham chances reais de levar o primeirão. Venceu o inimigo número da família Kong, seguido do alienígena mais feio a aparecer em um game Nintendo. Em terceiro ficou o eterno rival de Ash em Pokémon, com Sebulba, de Star Wars, colado logo atrás.

1° K-Rool (Donkey Kong 64) - 33,7%
2° Mizar (Jet Force Gemini) - 26,4%
3° Gary Carvalho (Pokémon) - 15,3%

MAIS INOVADOR

Você é um fotógrafo que precisa tirar retratos de monstros fofinhos, a bordo de um trenzinho todo equipado. A idéia é maluca, mas não dá para dizer que não seja original. Foi por isso que Pokémon Snap teve a preferência da metade dos leitores. Em segundo, ficou a pancadaria amiga de Smash Bros. e logo depois as aventuras bizarras do robôzinho Rocket.

1° Pokémon Snap - 50%
2° Super Smash. Bros - 23,4%
3° Rocket: Robot on Wheels - 10,1%

MELHOR DE GAME BOY

A série responsável por transformar o Game Boy no portátil mais legal do universo ganhou de lavada, recebendo mais de 3/4 dos votos. Prêmio mais do que merecido para Pikachu e sua turma. Mario garantiu o segundo lugar com o voto dos jogadores de Nintendinho. No terceiro lugar, mais Pokémon.

1° Pokémon Amarelo - 75,4%
2° Super Mario Bros. Deluxe - 10,4%
3° Pokémon Pinball - 5,2%

MELHOR MÚSICA

O empolgante "Monkey Rap" da abertura foi o grande responsável pela vitória de DK64 nesta categoria. Star Wars também foi bem lembrado porque apresentava as músicas originais do filme, inclusive aquela do duelo de sabres-de-luz entre Obi-Wan e Darth Maul.

1° Donkey Kong 64 - 36,8%
2° Star Wars: Episódio I - Racer - 24%
3° Jet Force Gemini - 18%

O PIOR GAME DE 1999

Vitória massacrante de um dos piores games da história, sem sombra de dúvidas. Apesar de ser o herói mais poderoso do universo, Superman se deu muito mal no N64. Lá atrás, mas não menos ruins, os monstros de Rampage e a molecada de Os Anjinhos.

1° Superman - 44%
2° Rampage: World Tour - 19,7%
3° Rugrats: Scavengers Hunt - 18,5%

Promoção

Multi-sabores pra você ganhar



Mais uma vez sua **Nintendo World** chega com uma promoção pra lá de alucinante! Desta vez vamos sortear seis Nintendo 64, um de cada cor. Caso você ainda não saiba elas são: Kiwi, Anis, Cereja, Uva, Jaboticaba e Tangerina. Cada um vem acompanhado de um cartucho indeterminado. Pra ganhar basta escrever por fora do envelope qual sua cor predileta. Mas lembre-se: tem que colocar por fora do envolope, senão não vale. E leia o regulamento abaixo.



As cartas devem ser enviadas para o seguinte endereço: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP. CEP 01534-030. Serão consideradas as cartas postadas até o dia 25/05/2000.

Regulamento

- Cada participante deve eleger uma cor favorita entre as seis descritas acima e escrevê-la por fora do envelope.
- As cartas que não tiverem a cor escrita por fora do envelope estarão desclassificadas.
- As cartas devem conter nome, endereço completo e telefone para contato.
- Só serão aceitas as cartas postadas até o dia 25/05/2000.
- Todas as cartas enviadas serão propriedade da Conrad Editora e não serão devolvidas.
- Os participantes podem enviar quantas cartas quiserem.
- Só poderão participar da promoção pessoas residentes no Brasil.
- A promoção é vetada aos funcionários e parentes de funcionários da Conrad Editora e da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
- Os vencedores terão de, eventualmente, ceder sua imagem para exibição na revista por meio de fotografias.
- Os prêmios não sofrem variação e os sorteados receberão o console da cor que indicarem na carta (ou cartas) enviada para a redação.
- A divulgação dos premiados será feita na Nintendo World número 22.
- Os prêmios serão entregues através do correio.



N-mail

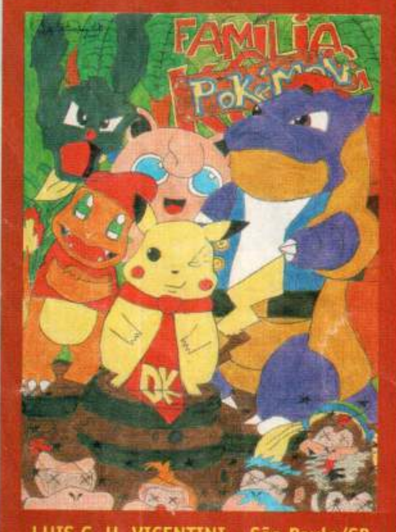
Desenho de fundo: FELIPE BRENNER – PORTO ALEGRE/RS

Os quinhentos anos do Brasil estão aí, feriadão, coisa e tal e vocês nos enchendo de perguntas para responder. Mas não tem problema, não. Afinal a revista oficial da Nintendo no Brasil não teme questionamentos venham eles de onde vierem. Então sente na poltrona ou deite na cama e aprecie suas respostas.

A CARTA DO MÊS

Nestes meus 17 anos de game-maníaco já presenciei um avanço tecnológico assombroso no mundo do entretenimento. Lembro do Nintendinho 8 bits, depois o SNES que liderou o mercado com folga. Mas como a concorrência está aí sempre na nossa cola, foi criado o Playstation. Ele até que caiu nas graças de muita gente, mas resolvi ignorá-lo e esperar pelo que todos falavam que seria o Ultra 64. Mas o encanto quebrou-se quando me contaram que ele só poderia processar 150.000 polígonos, e ainda utilizaria o cartucho. Mesmo com esses pontos contra fui atrás da máquina. Mas a tecnologia não para nunca: hoje a Sega tem seu naipe de 3.000.000 de polígonos por segundo e a Sony o seu Playstation 2 com seus absurdos 75.000.000 de polígonos. Claro que a Nintendo não poderia ficar de fora desta briga e anunciou o Dolphin. Isso me encheu de ânimo, mas novamente me decepcionei ao ver na edição nº 18 mostrando que o novo videogame teria só 20.000.000 de polígonos por segundo. Isso é um absurdo! Por que diabos a Nintendo vai lançar novamente uma plataforma inferior que a da concorrência?
Lucas da Silva Lopes
São Paulo/SP

Peraí, Lucas! Esses números são enganadores para quem não está muito familiarizado com a coisa e a parada não funciona bem assim.
Vamos por partes: o Playstation pode processar um número máximo de 350.000 polígonos/segundo, mas quantos efeitos especiais você acha que podem estar ligados simultaneamente para que esse número seja processado? Quase nenhum. Quando vários efeitos estão rodando, esse número cai. O N64, por outro lado, pode exibir um número máximo de 150.000 polígonos/segundo COM TODOS OS EFEITOS ESPECIAIS LIGADOS (sendo que alguns desses efeitos, como Anti-aliasing, o Playstation não possui). Resumindo, o N64 não precisa de tantos polígonos quanto o Playstation para ter gráficos exuberantes pois o sistema desenha as texturas na hora, o que corrige eventuais falhas.
Quanto aos sistemas da próxima geração, é verdade que o Playstation 2 pode processar 75.000.000 de polígonos/segundo, mas quem disse que o Dolphin rodará 20.000.000? Na NW 18, dissemos que "espera-se que ele rode algo em torno de 20.000.000 de polígonos", pois esse era o número divulgado pela Sony para o PS2 na época. Daí concluímos que o Dolphin teria um número de polígonos semelhante. Tenha em mente que a Nintendo ainda não divulgou todas as especificações do Dolphin e muita coisa pode rolar até o lançamento.
Então, Lucas, lembre-se bem: os números não importam. O que importa é o que você faz com eles. Da mesma maneira que não adianta nada ter um console superpoderoso se os games são um lixo. A Nintendo vem declarando que seu principal objetivo com o Dolphin são os games, então durma sossegado.



LUIS G. U. VICENTINI – São Paulo/SP

SOBREVIVENTE

Minha dúvida é sobre **Resident Evil 2**. No 4º sobrevivente, na tela de seleção está escrito Game Start e Exit. Certo. No Playstation, me falaram que além disso tem um chamado de Vs. Battle que seria os personagens Leon, Claire, Ada e Chris do primeiro **Resident**. E a missão é explodir o trem que está cheio do vírus. Aquele trem em que o Leon, Claire e a Sherry fogem. É verdade isso? Se isso é verdade, gostaria de saber por que no N64 não tem se ele é uma cópia idêntica da versão do Playstation.
Renato Luiz dos Santos
Guarulhos/SP

Seguinte, Renato: isso tudo que você falou aí em cima é **de Resident Evil 2: Dual Shock Version**. A versão de N64 não tem esta opção pois é baseada no **Resident Evil 2** normal.

PEDRADA NO PIKACHU

Olá, **NW**. Gostaria de dar parabéns pela ótima revista e queria lhes fazer algumas perguntas: **1)** Em Pokémon para **Game Boy**, se eu deixasse um Pokémon como Graveler (que não evolui sem trocar) no Centro pokémon, ele iria evoluir? **2)** Se eu tenho Pokémon versão Amarela (que começo com Pikachu), como faço para vencer Brock (já que o Pikachu é fraco contra Pokémon de Pedra)?
Gabriel I. Germano
São José dos Pinhais/PR

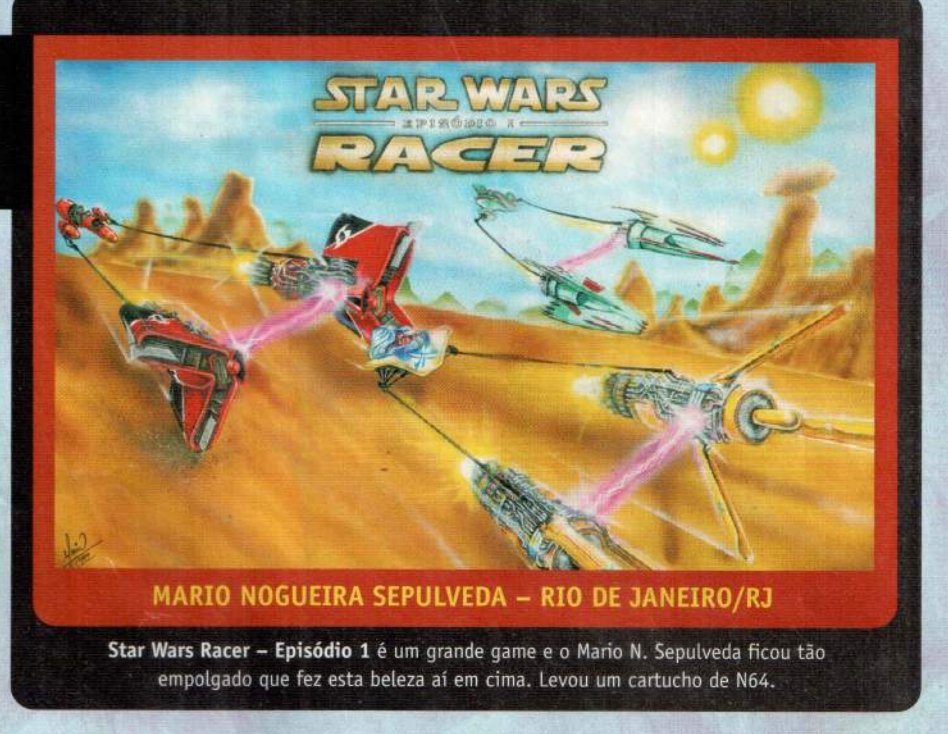
Aqui estão suas poké-respostas: 1) Não, o Graveler somente evolui se trocado com outro cartucho; 2) Tente aumentar bastante o nível de experiência de seus Pokémon antes de encarar o Brock. Level 16 é um nível razoável.

MARAVILHAS

E aí, cambada da **NW**. Estou escrevendo para dizer que a revista está ótima. Gosto muito de Pokémon, ele é a 9ª maravilha do mundo, porque a 8ª é a **NW**. Aí vão minhas dúvidas sobre **Pokémon Stadium**: **1)** O jogo precisará de Cartucho de Expansão de Memória? **2)** Se eu tiver as versões **Amarela**, **Azul** ou **Vermelha** no N64 através do **Pokémon Stadium**, posso fazer trocas de Pokémon via Cable Link com um colega que possua outro Game Boy? **3)** Fiquei sabendo que lançaram um jogo Pokémon para Playstation. A Nintendo autorizou isso ou o jogo é pirata?
Eduardo Cruz Moraes
Bauru/SP

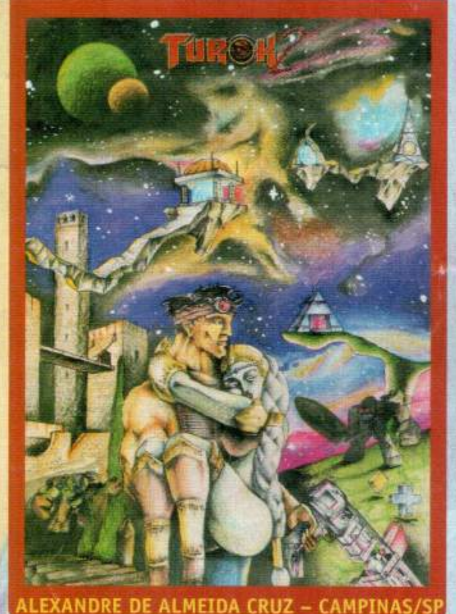
1) Pokémon Stadium não é compatível com o Cartucho de Expansão.

HOT PAINT



MARIO NOGUEIRA SEPULVEDA – RIO DE JANEIRO/RJ

Star Wars Racer – Episódio 1 é um grande game e o Mario N. Sepulveda ficou tão empolgado que fez esta beleza aí em cima. Levou um cartucho de N64.



ALEXANDRE DE ALMEIDA CRUZ – CAMPINAS/SP

2) Meio confusa essa sua pergunta. Em todo caso, você pode fazer trocas entre o **Stadium** e qualquer uma das versões de Game Boy.
3) Gostaríamos de saber onde você ouviu falar uma lorota deste tamanho. Não tem jeito, Edu. Pokémon nunca vai sair para Playstation pois ele é um título exclusivo da Nintendo, entendeu?

BEIJOQUEIRO

Oi, galerinha esperta! Sou fã de carteirinha da **NW**, admiro +QD+ esta revista. Mas chega de papo-furado, queria saber mais sobre o Game Boy Advance, sei que seria lançado no final de 2000, mas quando? Outubro? Novembro? Dezembro? E o design, como é? Arredondado? Quadradão? Bonito? Estou curioso. Ah, um beijo pras garotas da redação!
Francisco Silva de Lima
Pelotas/RS

Chega de fininho, elogia, manda beijo... sei... esse pessoal faz tudo pra ver sua carta publicada. Tudo bem, como a gente é legal +QD+, aí vai sua resposta. Até agora não foi apresentada nenhuma foto do Game Boy Advance, mas já podemos adiantar que ele tem mais ou menos o mesmo tamanho do Game Boy Color, mas ao invés de ser vertical, ele será horizontal. A data de lançamento ainda não está confirmada, mas saberemos mais sobre o novo portátil na E3 (feira americana de games), que rola em maio.

GAME BOY LOVER

E aí galera? Tudo Bem? Comprei um Game Boy há pouco tempo e me tornei um amante deste tipo de console. Por esse motivo procurei publicações sobre o mesmo. Comprei a revista **Nintendo World** e adorei. Só que há muito pouco conteúdo sobre Game Boy. Espero que vocês dispensem um pouco mais de atenção para nós, que gostamos destes tipos de jogos. Valeu?
Rodrigo Teófilo
Cruzeiro/SP

Não só valeu, como você já viu o que fizemos nesta edição, Rodrigão. Pode ter certeza que Game Boy não vai mais sair da revista, até porque a gente também ama este console tão querido por gregos, troianos, alemães e brasileiros em geral.

ELOGIOS & PERGUNTAS

Caros amigos da **NW**. Esta é a minha primeira mensagem mas fiquem sabendo que sou leitor fiel (tenho todas as edições desde o número 7. Só não tenho as anteriores porque meu pai não quis assinar antes) e minha assinatura acabou mas continuo comprando nas bancas. Tenho algumas sugestões para que a sua revista se torne ainda melhor: 1) Vocês podiam fazer um detonado em uma só revista. 2) Aumentar o número de páginas para cem. 3) Aumentar a seção do Preview e dos Hot Shots. 4) Aumentar a seção Top Secret e o número de matérias. Perguntas: **1)** A diferença dos vários finais de **Donkey Kong** é muito grande? **2)** Na fase GLOOMY GALLEON existe uma banana que está no casco do navio mas não consigo encontrar onde ela está? Sei que pedi muita coisa mas se vocês fizerem metade delas sua revista vai melhorar. E por favor publiquem a minha mensagem e respondam as minhas perguntas.
Eric R. G. Bueno
São Paulo/SP



JAIME FRANÇA DOS SANTOS – São Paulo/SP

Meu amigo, se a gente fosse fazer tudo o que você pediu aqui, a revista teria de ter mais de cem páginas. Mas seria excelente fazer isso, uma vez que a gente sempre fica com problemas de espaço por não poder aumentar determinada seção ou matéria. Mas a vida é dura.
A diferença dos dois finais de **DK64** (e não vários como você falou) é bem grande. Com 201 bananas-douradas, você verá muitos minutos a mais de animação. Pena que não dá pra gente responder a sua pergunta sobre a localização da banana que está faltando pra você, pois não sabemos a qual delas exatamente você se refere. Mas já que você tem praticamente todas as edições da **NW**, dê um Check It Out nos nossos detonados que com certeza vai encontrar aquilo que procura: BANANA!

TRANSFORME A SA











LA EM SALOON.
Leo Burnett
WANTED
NINTENDO 64
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
RIO PARTY 2
Nintendo
by gradiente

PREVIEW

Bomberman: The Second Attack

Personagem promete explodir no 64













Como você pode ver, a ação rola em vários ambientes diferentes

Em sua mais nova aventura, Bomberman precisa atravessar sete mundos diferentes, destruir o gerador de gravidade em cada um deles e derrotar o diabólico Rukifellth. Existem bombas de categorias e com propósitos diferentes como as de água, fogo, gelo, trovão, tempestade, terra e "navarm", que são mais fortes que as de fogo.

Para quem não conhece, **Bomberman** mistura elementos de jogos de ação e quebra-cabeça (Puzzle). A jogabilidade é básica: controlando o personagem você precisa abrir caminho pelas fases usando bombas para detonar obstáculos sem deixar que os inimigos o peguem.

E uma novidade legal desta nova versão é que Bomberman também ganhou um novo companheiro chamado Pommy. Ele está sempre com fome, por isso procure mantê-lo bem alimentado pegando a comida que você encontra em cada um dos estágios. Comendo direitinho seu amigo evolui para uma forma mais poderosa e dependendo da dieta o desenvolvimento será diferente. O bacana é que ele também pode ser usado por um segundo jogador num modo cooperativo, bem no estilo do Floyd de **Jet Force Gemini**.

O Multiplayer, que ninguém entendeu por que ficou de fora de **Bomberman Hero**, está de volta com quatro novos modos bem divertidos. E quem é fã da série concorda totalmente com a gente: o mais legal em um game **Bomberman** é justamente explodir o seu amigo.

Produtora: Vatical Entertainment
Desenvolvimento: Hudson Soft
Gênero: Ação
Lançamento: Maio



A turma toda está de volta na nova aventura de Bomberman

ExciteBike 64

Corrida de moto alucinada para os fãs da velocidade

Se você jogava NES, deve ter curtido muitas horas com **ExciteBike**, simplesmente um dos melhores jogos de Motocross já produzidos e que agora retorna com uma qualidade gráfica impressionante para o Nintendo 64. O Cartucho de Expansão ainda pode ser usado para realçar ainda mais o visual, o que vai proporcionar gráficos em altíssima resolução.
As pistas e a animação dos motoqueiros são extremamente realistas e os diversos ângulos de câmara permitem que você assista os melhores tombos e capotadas, se não for bom o suficiente para manter o motoqueiro em cima da magrela. E para aqueles que gostam de desafiar as leis da gravidade, é possível executar mais de trinta manobras aéreas diferentes.
Esta nova versão ainda tem muitas inovações, começando pelo editor de pista no qual se pode criar um percurso completo colocando as rampas e as depressões. É lógico que também é possível correr numa das doze pistas (seis internas e seis externas) projetadas pela Left Field, aliás, uma mais linda que a outra. Outra grande novidade fica por conta da pista do Deserto, que não é bem uma pista, mas uma área aberta que está sempre mudando e que não tem fim.
Existe também alguns modos Multiplayer para até quatro jogadores e a jogabilidade em muitos momentos parece com a antiga versão do Nintendinho 8 bits, com a vantagem que o turbo pode ser ativado quando o jogador quiser. Mas é bom não abusar senão a moto esquenta e o piloto perde um tempão parado.

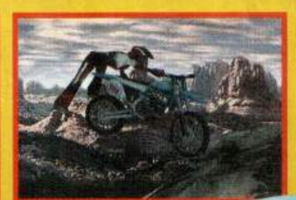
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Left Field
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 4
Lançamento: Maio

Produzido pela Nintendo, **ExciteBike** impressiona e com certeza será um dos lançamentos de corrida mais bonitos e divertidos já vistos no Nintendo 64. Aguarde um review mais detalhado em futuras edições!











Kirby 64: The Crystal Shards

Herói fofinho finalmente chega em nova versão

Depois de Mario, Donkey Kong, Yoshi e Link, mais um personagem tradicional Nintendo ganha seu próprio jogo no videogame de 64 bits. Nesta nova aventura você terá de ajudar Kirby a resgatar uma fadinha amiga das mãos de um inimigo misterioso. Para isso terá de recolher cristais e vasculhar diversas fases como desertos, florestas, regiões nevadas e até o fundo do mar.
Existe uma infinidade de ataques especiais pois Kirby é conhecido por assimilar as habilidades de seus inimigos e fazer o feitiço virar contra o feiticeiro. Entre outras coisas, ele pode transformar-se em uma mina explosiva, em uma bola de espinhos e até em uma geladeira! Pode-se dizer que o Rei DeDeDe está prestes a entrar numa gelada.
Visualmente o jogo possui efeitos impressionantes, além de ser muito colorido e estilizado. Os personagens estão mais bonitos e fofinhos do que nunca com uma modelagem gráfica invejável e a movimentação do fundo combinada com os outros elementos dão uma sensação de profundidade fabulosa.
Apesar de ser tridimensional, em muitos momentos o game segue a linha tradicional dos jogos de plataforma – o famoso 2D e meio como em Yoshi's Story.
Existem ainda animações muito bonitas que recheiam todas as fases contando a história da aventura. Cada chefe de fase possui três formas diferentes, e após ser vencido em uma, muda o ataque.
O título da bolinha cor-de-rosa gulosa será lançado no meio deste ano para alegria dos fãs mais nostálgicos.
Enquanto aguardamos, vamos tentando descobrir o que diabos é um Kirby.







Gênero: Aventura
Produtora: Nintendo
Previsão de lançamento: Junho
Plataforma: Nintendo 64



Ogre Battle 64

Person of Lordly Caliber™

Um jogo de estratégia com um dos melhores enredos do ano

A névoa negra da guerra sopra por todo o continente de Zeteginia. O povo vive em desespero enquanto os membros das camadas mais altas da sociedade preocupam-se apenas com um melhor padrão de vida para si próprios. Eles demonstram nacionalismo e lealdade ao império de Lodis simplesmente para manter o jeito atual das coisas.

Na região de Palatinus, a fome e a doença assolam a população por causa da diferença entre as classes sociais. Existem rumores de que o império sagrado de Lodis pretende dominar todo o continente.

Em meio a desordem social, o galante Magnus Gallant (êta trocadilho infame), um oficial recém-graduado e escalado para a divisão militar do exército Palatiano do Sul, surge como uma chama de esperança para Zeteginia.

Não precisa dizer mais nada, apenas que você terá de entrar na pele do herói e junto com seu exército e aliados deverá acabar com toda essa injustiça.

A série **Ogre Battle** é um clássico do Super Nintendo que mistura enredo de RPG com estratégia e influenciou vários outros lançamentos que seguiram o mesmo estilo. Em sua jornada pela vitória, você deve organizar os guerreiros e usar diferentes estratégias para derrotar os inimigos e tomar as cidades. São 94 soldados e duzentos personagens que conforme vão ganhando experiência, evoluem e ganham novas técnicas. Um simples soldado pode se tornar um cavaleiro, ninja ou até um poderoso mago. Como é padrão na série, cenários imensos com inúmeras batalhas garantem uma jornada bem longa e que resultam em mais de cinqüenta horas de jogo. E se você for um sujeito exigente, e acha que apenas um final não é o suficiente, **Ogre Battle 64** traz vários finais que dependem apenas do jogador mudar a seqüência dos acontecimentos.

O cartucho terá 320 Megabit usados principalmente na excelente parte gráfica. O antigo Mode 7, utilizado nos cenários dos títulos do Super Nintendo, foi substítuido por polígonos, o que permite uma enorme riqueza de detalhes, criando um ótimo visual.

Produtora: Atlus Software
Desenvolvimento: Quest
Genêro: Estratégia
Número de jogadores: 1
Lançamento: Julho

STUNT RACE 64

No ano 3000 as corridas serão diferentes?

Em um futuro bem distante as pessoas viverão em uma sociedade parecida com os filmes de ficção científica. As ruas, prédios e trabalhos serão diferentes mas parece que os carros vão manter a mesma aparência do antigo século 20. É meio estranho mas é assim que as coisas rolam neste game.

Em **Stunt Racer 64**, ou **SR64** pra quem é mais descolado, os jogadores vão competir em cinco grupos formados por humanos e mutantes. São doze pistas do tipo montanha-russa e as corridas são muito divertidas. O visual é impressionante e você consegue realmente sentir um friozinho na barriga após girar várias vezes no ar e cair, se possível com as quatro rodas no chão.

Após detonar em uma liga (são doze no total) ainda existe um chefe de fase que precisa ser vencido para fechar o desafio e habilitar um novo carro. A jogabilidade e o estilo parecem uma versão de **World Driver Championship** só que mais turbinada e aloprada.

Um modo de customização de carros foi colocado e você pode pintar e melhorar seu carango como quiser desde que consiga pagar por isso com a grana das corridas. Chegando ao nível máximo de melhorias, o veículo pode mudar de aparência como em **Vigilante 8: Second Offense** e isso vai lhe custar uma pequena fortuna. Mas existem alguns modos de se ganhar um troco: recolhendo os ícones de dinheiro na pista, vencendo as corridas e fazendo as maiores maluquices na pista como um verdadeiro dublê de filmes de ação. É tanta velocidade que o vento vai deitar o seu cabelo.



Produtora: Midway	
Desenvolvimento: Boss Game Studios	
Genêro: Corrida	
Número de jogadores: 4	

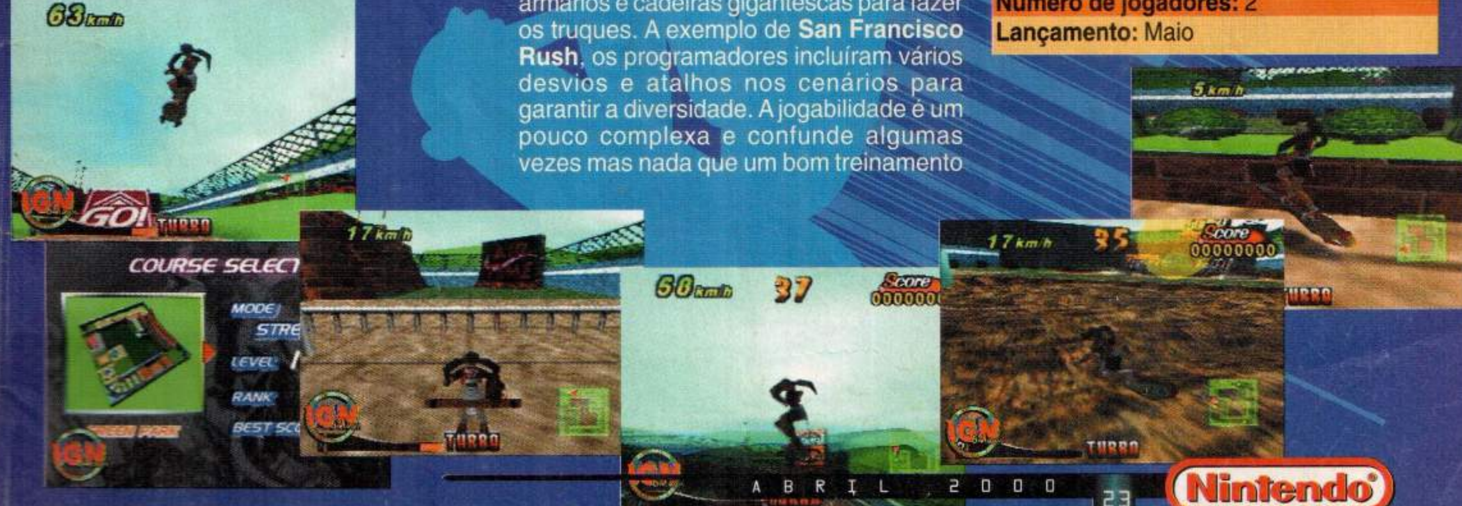
AIR BOARDING' USA

Andar de Skate nunca foi tão fácil

Com lançamento marcado para Maio este não é um jogo de skate convencional. Aqui você vai controlar oito personagens e suas pranchas flutuantes que desafiam a gravidade na competição mais maluca dos últimos tempos. No controle, os jogadores podem fazer mais de oitenta manobras praticamente decolando nas rampas e detonando nos saltos mortais. Existem seis modos de jogo, como o Street Mode no qual você ganha pontos fazendo truques, e o Coin Mode para sair procurando moedas escondidas.

Além de parques e praias, existem pistas nas quais o personagem fica do tamanho de uma formiga e tem que usar camas, armários e cadeiras gigantescas para fazer os truques. A exemplo de **San Francisco Rush**, os programadores incluíram vários desvios e atalhos nos cenários para garantir a diversidade. A jogabilidade é um pouco complexa e confunde algumas vezes mas nada que um bom treinamento não resolva. Com gráficos bons e estilo bem diferente do que você costuma jogar por aí, **Air Boardin' USA** é uma boa pedida para os doidos por esportes radicais. Aqueles que curtem uns tombos.

Produtora: Agetec	
Desenvolvimento: Human Entertainment	
Gênero: Ação	
Número de jogadores: 2	
Lançamento: Maio	



Pokémon

Aprenda todas as técnicas e segredos para virar o maior mestre Pokémon



Que uma coisa fique clara: você não precisa ser um fã ardoroso de Pokémon para se divertir pra valer com **Pokémon Stadium**. Mas é claro que conhecer um pouco sobre as criaturinhas ajudará bastante. Na edição anterior você aprendeu todo o funcionamento do jogo. Agora confira as estratégias que preparamos para você se tornar o melhor treinador da parada e não levar desaforo pra casa.

Stadium

do planeta Terra. Bondade do seu amigo Pablo Miyazawa



Como funciona o jogo?

A mecânica de **Pokémon Stadium** será bastante familiar para qualquer pessoa que já tiver jogado **Pokémon** do Game Boy ou algum outro game de RPG. Primeiro, você deve escolher um grupo de seis Pokémon para usar na luta. Destes seis selecione três deles para entrar na briga propriamente dita.

Depois, o jogo funciona como uma luta de RPG: não há muita ação e toda a porrada é "simulada". Isso quer dizer que para chegar à vitória, mais vale ter uma boa estratégia do que habilidade com os botões. Lembre-se que o fator mais importante na hora de escolher seu *grupo de ataque é o tipo dos Pokémon do adversário.*



Todas as criaturas podem ser definidas entre um ou dois tipos, e é isso o que determina suas habilidades, vantagens e fraquezas. Quando for criar sua equipe, lembre-se que montar um grupo bem balanceado é a chave para chegar à vitória.





Você pode escolher os Pokémon do Game Boy ou os Rental (bichos de aluguel)





Repare como o Pikachu do Game Boy (tela 2) é mais forte que o Rental

Tire seus Pokémon do bolso!

O destaque mais importante de **Stadium** é a possibilidade de conectar o game ao cartucho de **Pokémon** do Game Boy, criando assim um leque enorme de possibilidades. Se você não tem o cartucho de Game Boy, conseguirá jogar **Stadium** numa boa, mas perderá um monte de opções e possibilidades bem divertidas. O game foi idealizado com esta intenção em mente e por isso o acessório Transfer Pak acompanha a embalagem do cartucho.

Agora, se você tem o cartuchinho Azul, Vermelho ou Amarelo, melhor ainda. Saiba que os Pokémon que você treinar no Game Boy podem ser muito mais poderosos que os existentes no cartucho do N64 – que são os chamados Rental Pokémon ou "Pokémon para aluguel".

Se você tem o cartucho de Game Boy, vença a preguiça, treine seus bichos no Game Boy e coloque-os para brigar no **Stadium**. Demora, mas vale a pena.

Nossa estratégia é dirigida principalmente para quem não tem o cartucho de Game Boy e usará os Rental Pokémon do cartucho do N64, mas elas também valem para quem for usar as criaturas do Game Boy. Veja tudo nas páginas seguintes.

Estratégias bacanas

Aqui estão algumas dicas valiosas que poderão ajudá-lo a se dar bem:

- Entenda tudo sobre os tipos de Pokémon. Se você sabe quais irá enfrentar, ficará mais fácil escolher quais criaturas usar durante as partidas.
- Faça uma equipe bem diversificada, não repetindo o mesmo tipo de Pokémon duas vezes no mesmo grupo. Não deixe de ter sempre um Pokémon Psíquico (eles se dão bem contra quase todos os tipos de Pokémon). Se tiver o Mewtwo, melhor ainda.
- Procure usar técnicas para parar o ataque do inimigo, como Paralize ou Sleep, sempre no primeiro golpe.
- Fique ligado no número limite de Level em cada uma das Copas. Na Poké Cup, por exemplo, não vale a pena pegar muitos Pokémon com Level 30 se o limite é 55.
- Prefira sempre usar os seus Pokémon do cartucho do Game Boy em vez de usar os Rentals. Eles são muito mais poderosos do que os existentes no cartucho de N64.
- Não ensine ao seu Pokémon apenas golpes de seu próprio tipo. Quando possível, procure diversificar, ensinando golpes diferentes.
- O golpe Swift é o único que consegue acertar um adversário que estiver usando Dig ou Fly. Sempre tenha um Pokémon com esta habilidade no grupo.
- Use golpes de auto-destruição logo na primeira jogada quando for enfrentar um adversário com muita energia.
- Antes de escolher um Rental Pokémon, verifique sua lista de golpes e veja se serão eficientes. Não adianta escolher um Pokémon só porque ele é bonitinho e simpático.
- Evite ficar trocando de Pokémon o tempo todo, já que isso dá uma jogada a mais para o seu adversário.

Pokémon

Tipos de Pokémon

Conheça um pouco mais sobre os quinze tipos diferentes de Pokémon:

Normal

Os Pokémon Normais podem ter fraquezas contra vários tipos, mas podem aprender diversos golpes poderosos e exclusivos de outras espécies.
Melhores Pokémon deste tipo: Ditto, Fearow, Tauros, Snorlax, Pidgeot.

Fogo

Os Pokémon de Fogo são fracos contra os Elétricos e os de Água, mas são grandes escolhas contra Planta, Gelo e Inseto. Ao escolher um Pokémon de Fogo, prefira aqueles que são exclusivos deste tipo.
Melhores Pokémon deste tipo: Flareon, Arcanine, Ninetales, Moltres, Magmar.

Água

A melhor escolha de todas, já que este é o grupo com o maior número de representantes e também o que se dá melhor contra o maior número de tipos diferentes: Terrestre, Pedra e Fogo não têm a mínima chance contra estes Pokémon molhados.
Melhores Pokémon deste tipo: Blastoise, Gyarados, Kingler, Cloyster, Starmie.

Elétricos

Os Pokémon Elétricos são bastante necessários em qualquer time de Pokémon que se preze. Suas vantagens contra Pokémon do Tipo Normal, Água e Voador são muito grandes.
Melhores Pokémon deste tipo: Jolteon, Zapdos, Electrode, Electabuzz, Magneton.

Planta

Apesar dos Pokémon Planta serem vulneráveis a quatro tipos de Pokémon, sempre é uma boa ter um deles em seu grupo, já que eles são muito bons contra Pokémon Elétricos, Pedra, Terrestres e Água.
Melhores Pokémon deste tipo: Venusaur, Tangela, Parasect, Exeggutor, Weepinbell.

Gelo

Não há Pokémon exclusivamente do Tipo Gelo. Todos os (poucos) representantes deste grupo têm duas características. Eles têm golpes eficientes que nenhum outro tipo tem e são especialistas em abater Pokémon Dragão.
Melhores Pokémon deste tipo: Articuno, Cloyster, Dewgong, Lapras, Jynx.

Lutadores

Os Pokémon Lutadores têm poucas vantagens contra a maioria dos tipos de Pokémon, com exceção dos Normais. Costumam se dar mal contra Voadores e Psíquicos, por isso, é bom treiná-los bastante antes de se arriscar a usar um.
Melhores Pokémon deste tipo: Hitmonlee, Poliwrath, Machoke, Hitmonchan, Primeape.

Voador

A única coisa negativa sobre os Pokémon voadores é que eles são fraquíssimos contra os Elétricos. Mas usar um voador contra Pokémon do tipo Planta, Lutador ou Inseto é vitória na certa. Também se dão bem contra Pokémon que usam a técnica Dig.
Melhores Pokémon deste tipo: Zapdos, Articuno, Dragonite, Gyarados, Fearow.

Venenosos

São fracos contra Psíquicos e Terrestres, além das técnicas venenosas não serem muito eficientes. Apesar disto, técnicas como Toxic são úteis, pois ajudam a enfraquecer os Pokémon mais fortes.
Melhores Pokémon deste tipo: Weezing, Gengar, Weepinbell, Gastly, Nidoking.

Terrestre

A melhor coisa sobre os Pokémon Terrestres é poder aprender a técnica Dig (Escavar), que é quase sempre infalível. Não deixe de ter sempre um em seu grupo.
Melhores Pokémon deste tipo: Golem, Dugtrio, Rhydon, Sandshrew, Marowak.

Psíquico

O melhor tipo de todos, os Psíquicos quase não têm fraquezas e possuem os ataques mais poderosos de todos, além de conseguirem aprender facilmente as habilidades de outros tipos de Pokémon.
Melhores Pokémon deste tipo: Mewtwo, Mew, Alakazam, Mr.Mime, Starmie.

Inseto

Os Pokémon Insetos não conseguem aprender golpes diferentes e são fracos. Então qual o motivo para treinar um Pokémon deste tipo? Só um: eles são excelentes contra Pokémon Psíquicos.
Melhores Pokémon deste tipo: Scyther, Parasect, Pinsir.

Pedra

Todos os Pokémon de Pedra são de dois tipos. Eles se dão bem contra Pokémon do Tipo Fogo, Gelo, Voador e Insetos e merecem estar em qualquer equipe de Pokémon.
Melhores Pokémon deste tipo: Aerodactyl, Golem, Rhydon, Omanyte, Onix.

Fantasma

Os Fantasmas também são outros Pokémon que obrigatoriamente têm dois tipos: todos os três são também do tipo Venenoso e, por isso, são imunes a ataques Normais e de Lutadores.
Melhor Pokémon deste tipo: Gengar.

Dragão

Podem ser poderosíssimos contra qualquer tipo, mas não agüentam um golpe de gelo bem dado. Apesar desta fraqueza, são muito poderosos se estiverem com Level alto.
Melhor Pokémon deste tipo: Dragonite.

Stadium

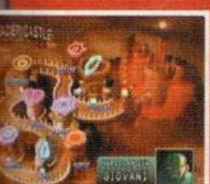
Aqui é pra valer!

O resto do game é só brincadeira. É aqui que as brigas realmente valem alguma coisa. Conheça melhor os dois modos de jogo:



Stadium Mode

São quatro torneios, com pelo menos oitenta lutas para disputar. Vença os quatro torneios e derrote Mewtwo para abrir o modo R-2, que dá acesso a quatro novas copas, todas bem mais difíceis que as primeiras.



Gym Leader Castle

Você enfrentará todos os líderes de Ginásio que apareceram nos jogos do Game Boy e no desenho animado. São oito adversários, mais os quatro treinadores da Elite Four e Gary Carvalho, seu eterno rival. Cada vez que você vencer o Castelo, será presenteado com um Pokémon raro, que poderá incluir na Pokédex do seu cartucho de Game Boy. Se já tiver terminado o Stadium Mode, você irá enfrentar o poderosíssimo Mewtwo.

Stadium

É o modo mais "porrada" do game. Aqui, o que interessa é derrotar um adversário atrás do outro para ir ganhando insígnias e troféus. São quatro copas: Pika Cup, Petit Cup, Poké Cup, Prime Cup, cada uma com suas regras. As duas primeiras são para jogadores iniciantes e destinadas apenas a Pokémon com níveis mais baixos. As outras duas são um pouco mais demoradas e para quem já tem experiência no assunto.
Cada uma das copas é formada por batalhas com oito treinadores diferentes. Após cada vitória, você ganha uma insígnia. Ao vencer a última disputa (e ganhar a oitava insígnia), você se torna o campeão da liga. Você começa com nenhum Continue, mas ganha um se vencer uma batalha sem perder nenhum Pokémon. Se for derrotado e não tiver nenhum Continue, terá de começar do início.
Nesta páginaa e nas seguintes, vamos descrever em detalhe cada um dos campeonatos, falando as regras, quais os melhores tipos de Pokémon para usar contra os adversários e de quebra, uma sugestão de equipe ideal contra cada inimigo.



Pika Cup

Torneio para Pokémon entre o nível 15 e 20

Este campeonato é aberto aos Pokémon com baixo nível de experiência. Como a soma dos níveis não pode ultrapassar 50, prefira escolher Pokémon entre os níveis 16 e 18.

Regras

- Soma dos níveis dos três Pokémon não pode ultrapassar 50.
- Proibido usar o Mew.
- Proibido usar Selfdestruct (auto-destruição) com o último Pokémon.
- Proibido congelar (Freeze) ou adormecer (Sleep) dois Pokémon ao mesmo tempo.

Se você não está usando seus Pokémon do Game Boy, terá de escolher os Rental Pokémon. Estes Pokémon de Aluguel já vêm prontos para luta, com níveis de experiência definidos e alguns golpes programados. Veja abaixo nossa sugestão de grupo para escolher na Pika Cup.



Equipe de Rental Pokémon recomendada:

Raichu, Poliwrath, Arcanine, Exeggutor, Drowzee, Dratini

Round 1: Melhores Tipos para usar: Fogo, Psíquico.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Água, Psíquico, Elétrico.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Psiquico.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Água, Inseto, Terrestre.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Pedra, Psíquico, Terrestre, Elétrico.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Água, Elétrico.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Água, Elétrico.
Round 8: Melhores Tipos para usar: Gelo, Elétrico.



Petit Cup

Torneio para Pokémon entre o nível 25 e 30

Campeonato para Pokémon de peso médio. É o torneio mais exclusivo com apenas 45 dos Pokémon participam.

Regras

- Soma dos níveis dos três Pokémon não pode ultrapassar 80.
- Altura máxima: 6'8".
- Peso máximo: 44 libras.
- Apenas Pokémon que estão na primeira forma (que não evoluíram).
- Proibido usar o Mew.
- Proibido usar "Selfdestruct" com o último Pokémon.
- Proibido congelar (Freeze) ou adormecer (Sleep) dois Pokémon ao mesmo tempo.

Pokémon

Em vez de juntar um time baseado apenas na variedade de Tipos de Pokémon, prefira escolher as criaturas por seus ataques. Por exemplo, este grupo que recomendamos não tem nenhum Pokémon de Fogo, mas isso é compensado por Dratini, que tem o golpe Fire Blast.

Equipe de Rental Pokémon recomendada: Pikachu, Bulbasaur, Horsea, Sandshrew, Gastly, Dratini.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Fogo, Psíquico.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Fogo, Psíquico, Terrestre e Elétrico.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Fogo, Psíquico, Água e Elétrico.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Psíquico e Elétrico.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Água e Elétrico.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Água, Terrestre e Elétrico.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Água, Terrestre, Lutador e Elétrico.
Round 8: Melhores Tipos para usar: Gelo, Psíquico e Elétrico.



Poké Cup

Torneio para Pokémon entre o nível 50 e 55

Este é considerado o verdadeiro campeonato da Liga Pokémon, porque permite a entrada de 149 Pokémon. Diferentemente dos dois anteriores, é dividido em quatro pequenas copas: Poké Ball, Great Ball, Ultra Ball e Master Ball. Cada vez que você vence uma, a outra se abre. Detalhe: Mew e Mewtwo ainda não podem ser usados.

Regras

- Soma dos níveis dos três Pokémon não pode ultrapassar 155.
- Proibido usar o Mew e o Mewtwo.
- Proibido usar Selfdestruct com o último Pokémon.
- Proibido congelar (Freeze) ou adormecer (Sleep) dois Pokémon ao mesmo tempo.



Poké Ball

Para se dar bem por aqui, o grupo deve ser o mais variado possível, tanto em tipos quanto em ataques. A equipe abaixo é mais do que adequada para você não ter problemas em nenhuma das oito lutas. Vá com fé.

Equipe de Rental Pokémon recomendada: Digglet, Abra, Staryu, Jynx, Magmar, Jolteon.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Inseto.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Inseto.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Inseto, Psíquico.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Água, Elétrico.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico, Terrestre, Fogo.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Água, Planta, Elétrico.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Fogo, Inseto, Elétrico.
Round 8: Melhores Tipos para usar: Gelo, Elétrico, Psíquico, Fogo e Terrestre.



Great Ball

Aqui, será necessário usar quase o mesmo grupo usado na Poké Ball. Dugtrio substitui o Diglett graças a seu Dig e o Hyper Beam e o Persian entra com seu poderosíssimo Mimic.

Equipe de Rental Pokémon recomendada: Dugtrio, Persian, Abra, Staryu, Jynx, Jolteon.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Psíquico, Voador.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Fogo, Psíquico.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Inseto, Psíquico.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Água, Elétrico.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico, Terrestre.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Água, Lutador.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Fogo, Inseto, Elétrico.
Round 8: Melhores Tipos para usar: Gelo, Água, Fogo, Voador.



Ultra Ball

Algumas mudanças neste grupo: a entrada de um Pokémon com ataques voadores, como o Fearow e os golpes de gelo e água de Dewgong, que darão uma boa força nas lutas finais. A escolha de dois Pokémon com a técnica Dig é uma ajuda estratégica a mais e que dá aquela força.

Equipe de Rental Pokémon recomendada: Fearow, Dugtrio, Kadabra, Dewgong, Starmie, Jolteon.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Psíquico, Fogo.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Fogo, Psíquico.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Água, Inseto, Psíquico.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Água, Elétrico.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico, Terrestre.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Água, Psíquico, Elétrico.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Inseto, Elétrico.

Stadium

Round 8: Melhores Tipos para usar: Gelo, Fogo, Elétrico



Master Ball

Você precisará paralisar e confundir seus adversários se quiser passar por este desafio. Coloque Gengar ou Electrode como Pokémon inicial para obter aquela vantagem amiga.

Equipe de Pokémon Rentals recomendada:
Sandslash, Kadabra, Gengar, Starmie, Electrode, Articuno.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Planta.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Fogo, Inseto.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Pedra, Inseto, Psíquico.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Água, Elétrico.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico, Terrestre.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Água, Lutador, Elétrico.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Inseto, Elétrico, Fogo.
Round 8: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Terrestre.

Ao terminar esta fase e pegar os quatro troféus, você irá liberar um modo secreto, o Doduo GB Tower. Aqui dá para jogar o Pokémon do Game Boy em uma velocidade duas vezes maior. Isso torna bem mais fácil capturar e aumentar os níveis dos seus Pokémon.

Prime Cup



Torneio para qualquer Pokémon, sem limite de experiência

Este é o Torneio mais ferrado de todos e vale-tudo é a palavra de ordem. Qualquer Pokémon pode entrar, até um Mewtwo no Level 100. Estratégia é importante, mas no final o que vai contar é força bruta pura. Como na Poké Cup, este campeonato também se divide em quatro minicopas.

Regras

- Aberto a todos os Pokémon, sem restrições de níveis.
- Proibido usar Selfdestruct com o último Pokémon.
- Proibido congelar (Freeze) ou adormecer (Sleep) dois Pokémon ao mesmo tempo.

Poké Ball

Juntar dois Pokémon do Tipo Elétrico pode não parecer um bom movimento, mas você verá como isso será importante nas lutas finais desta copa. Além do mais, os ataques ecléticos de Poliwhirl serão bastante úteis na hora do quebra-pau.



Equipe de Pokémon Rentals recomendada:
Pikachu, Voltorb, Diglett, Abra, Polwhirl, Weepinbell.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Pedra, Fogo, Água.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Gelo, Psíquico, Pedra.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Inseto, Psíquico, Fogo, Gelo.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico, Terrestre, Fogo.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico, Gelo.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Água, Gelo, Elétrico.
Round 8: Melhores Tipos para usar: Gelo, Elétrico, Pedra, Terrestre.

Great Ball

Pikachu está de volta, mas seu companheiro de choque nesta copa será Electabuzz. A presença de Magmar adiciona uma grande variedade de ataques ao seu arsenal, especialmente o Fire Punch. O Dig de Dugtrio também prova ser útil, mais uma vez.



Equipe de Rental Pokémon recomendada:
Electabuzz, Pikachu, Kadabra, Magmar, Dewgong, Dugtrio.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Fogo, Voador.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Terrestre, Inseto.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Psíquico, Voador, Água.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Planta, Água.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Fogo, Inseto.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico, Terrestre.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Fogo, Inseto.
Round 8: Melhores Tipos para usar: Água, Gelo.

Ultra Ball

Dewgong retorna ao grupo em uma excelente hora, já que haverá muitos adversários do tipo Fogo e Pedra para serem detonados com o eficientíssimo Surf. Outros ataques poderosos são o Fire Spin de Charizard e o Thunder Wave de Electrode.



Equipe de Rental Pokémon recomendada:
Charizard, Dugtrio, Kadabra,

Pokémon

Dewgong, Electrode, Gengar.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Fogo, Água, Elétrico.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico, Água, Gelo.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Elétrico, Psíquico.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Psíquico.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Gelo, Elétrico, Água, Fogo.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Elétrico.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Fogo, Terrestre, Venenoso.
Round 8: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Terrestre, Água.

Master Ball

Não importa qual Pokémon você usar aqui, a luta será dura de qualquer maneira. Metade dos Pokémon que estamos sugerindo foram escolhidos por terem bastante energia e velocidade. O Thunder Wave de Electrode mais uma vez será importante para paralisar os inimigos.

Equipe de Rental Pokémon recomendada: Dugtrio, Arcanine, Kadabra, Dewgong, Electrode, Exeggutor.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Fogo, Água.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Água, Elétrico, Fogo.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Gelo, Psíquico.
Round 4: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Água, Gelo.
Round 5: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Fogo.
Round 6: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Gelo.
Round 7: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Elétrico.
Round 8: Melhores Tipos para usar: Água, Elétrico, Inseto.

Se você terminar mais esta copa e ganhar os quatro troféus, será liberado o novo modo Dodrio Hyper Mode (mas somente se você já tiver terminado a Poké Cup). Este novo modo deixa o Pokémon do Game Boy acelerado em quatro vezes, o que é uma alucinação ímpar. Se você ainda não tiver terminado a Poké Cup, ganhará apenas o Doduo Mode.

Gym Leader Castle

Apesar do Modo Stadium ser a verdadeira competição de Pokémon, a maioria dos jogadores irá curtir mais a opção Gym Leader Castle, já que é mais parecida com o desenho animado e também porque dá diversos "prêmios" para o vencedor. Neste modo, você enfrentará os oito líderes de Ginásio do jogo do Game Boy, além da Elite Four e seu rival, Gary Carvalho. Cada vez que derrotar um líder, o outro se abrirá logo na seqüência. Não há Continues, por isso se você perder, terá que começar tudo do zero. É a vida.

Regras

- Aberto a todos os Pokémon (mas você só pode pegar um de cada tipo), sem restrições de nível.
- Os adversários usarão Pokémon no Level 50. Se você usar acima disto, os Pokémom adversários terão o mesmo Level que seu Pokémon mais experiente.
- Proibido usar Selfdestruct com o último Pokémon.
- Proibido congelar (Freeze) ou adormecer (Sleep) dois Pokémon ao mesmo tempo.



Pewter City Gym

Brock é um grande especialista em Pokémon do Tipo Pedra e Terrestre, por isso seu time deverá estar bem preparado em golpes de Água e Planta. Já os Pokémon de Fogo estão lá para combater os diversos Pokémon Insetos, Grama e Venenosos que irão pintar pelo caminho.

Equipe de Rental Pokémon recomendada:
Charmander, Wartortle, Growlithe, Abra, Weepinbell, Voltorb.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Fogo, Voador.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Fogo, Psíquico, Inseto.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Planta, Elétrico, Água, Gelo.
Round 4 (Brock): Melhores Tipos para usar: Água, Elétrico.



Cerulean City Gym

Aqui você enfrentará muitos Pokémon de Água, o que significa que qualquer criatura com golpes elétricos será bastante eficiente. O time abaixo tem golpes bem distribuídos para não ter problemas com nenhum adversário.

Equipe de Pokémon Rentals recomendada: Kadabra, Weepinbell, Voltorb, Staryu, Hitmonlee, Vaporeon.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Elétrico.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Terrestre, Água.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Psíquico.
Round 4 (Misty): Melhores Tipos para usar: Elétrico, Planta.

Vermilion City Gym

O Líder deste ginásio é o mestre da eletricidade, mas os outros adversários também são especialistas

Stadium



em Água, o que faz necessário um Pokémon Elétrico e um Terrestre em seu grupo.

Equipe de Pokémon Rentals recomendada: Sandshrew, Dugtrio, Gengar, Electrode, Cubone, Dragonite.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Psíquico, Voador.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Terrestre.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Água, Terrestre, Pedra, Psíquico.
Round 4 (Lt. Surge): Melhores Tipos para usar: Terrestre, Planta.



Celadon City Gym

Apenas a Líder deste ginásio é especialista em Pokémon do tipo Planta, por isso a chave é criar uma equipe bem diversificada. Os Pokémon devem ter bastante velocidade para atacar primeiro e com ataques bem variados.

Equipe de Pokémon Rentals recomendada: Kadabra, Electabuzz, Dewgong, Flareon, Hitmonlee, Mr. Mime.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Água, Gelo, Planta.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Planta, Água, Gelo.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Voador, Psíquico.
Round 4 (Erika): Melhores Tipos para usar: Inseto, Fogo, Voador, Psíquico, Gelo.

Fuchsia City Gym

Pokémon Venenosos são a preferência da maioria dos adversários deste ginásio. Para não ter problemas, capriche na escolha dos Pokémon com golpes Fantasmas e Psíquicos.



Equipe de Pokémon Rentals recomendada:
Dugtrio, Kadabra, Cloyster, Gengar, Electrode, Mr. Mime.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Terrestre, Psíquico, Inseto.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Planta, Fogo, Psíquico.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Inseto.
Round 4 (Koga): Melhores Tipos para usar: Inseto, Fogo, Psíquico, Terrestre.



Saffron City Gym

Como os adversários deste ginásio são na maioria Psíquicos e Fantasmas, você deverá ter em seu grupo Pokémon com golpes de Gelo, Pedra e Elétricos, principalmente.

Equipe de Pokémon Rentals recomendada: Dugtrio, Kadabra, Electrode, Omanyte, Flareon, Dragonite.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Voador, Gelo.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Água, Terrestre, Pedra.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Inseto, Psíquico, Terrestre.
Round 4 (Sabrina): Melhores Tipos para usar: Inseto, Voador, Terrestre.

Cinnabar Gym

Apesar de este ser o Ginásio do Fogo, cada treinador daqui tem uma preferência de Pokémon. O único que usará Pokémon de Fogo é o próprio Blaine, por isso não deixe de levar alguns Pokémon de Água, especialmente com a técnica Surf.



Equipe de Pokémon Rentals recomendada:
Gengar, Electrode, Kingler, Mr. Mime, Vaporeon, Snorlax.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Voador.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Voador.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Voador, Terrestre.
Round 4 (Blaine): Melhores Tipos para usar: Água, Pedra, Terrestre.



Viridian City Gym

É difícil definir qual é a característica principal do último ginásio, já que cada treinador usa uma criatura de um tipo. A maioria dos Pokémon de Giovanni é do tipo Terrestre, por isso é necessário trazer diversos Pokémon Elétricos, Psíquicos e até Fantasmas.

Equipe de Pokémon Rentals recomendada: Kangaskhan, Gengar, Electrode, Dragonair, Alakazam, Starmie.

Round 1: Melhores Tipos para usar: Psíquico, Voador, Elétrico.
Round 2: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Terrestre, Psíquico.
Round 3: Melhores Tipos para usar: Elétrico, Terrestre.
Round 4 (Giovanni): Melhores Tipos para usar: Água, Psíquico.

Pokémon



Indigo Plateau

Estes são considerados os melhores treinadores Pokémon do mundo, então prepare-se para lutas demoradas. Em seu grupo, procure fazer um time bem variado. Contra os Pokémon de Gelo de Lorelei, leve um Elétrico. Contra os Terrestres de Bruno, use algum Pokémon Aquático. Pegue um Inseto forte para os Pokémon de Agatha e mais uma vez use um Elétrico para a batalha final com Lance.

Equipe de Pokémon Rentals recomendada: Gengar, Dragonair, Staryu, Jolteon, Scyther, Electrode.

Round 1: Lorelei (Água e Gelo)
Melhores Tipos para usar: Elétrico, Fogo, Pedra, Lutador.

Round 2: Bruno (Pedra e Terrestre)
Melhores Tipos para usar: Água, Psiquico, Voador.

Round 3: Agatha (Venenoso)
Melhores Tipos para usar: Elétrico, Fogo, Psíquico, Terrestre, Inseto.

Round 4: Lance (Dragão)
Melhores Tipos para usar: Água, Elétrico, Gelo.

Rival

A batalha final com Gary Carvalho é a prova que você precisa para ser considerado um verdadeiro mestre. O time de Pokémon de seu adversário será diferente, dependendo de quais Pokémon você usou nas lutas. Se você somente usou Rental Pokémon (do cartucho de N64), seus adversários serão o grupo A (veja abaixo). Se você estiver usando criaturas retiradas do cartucho Vermelho ou Azul de **Pokémon**, seu rival poderá usar os grupos B, C, D ou E dependendo de qual Pokémon ele escolheu no início do jogo. Se você estiver usando Pokémon retirados do cartucho Amarelo, seu rival poderá usar os grupos F, G e H dependendo de qual forma o Eevee dele evoluiu. Seja qual for o grupo adversário, você terá de jogar com os mesmos Pokémon que usou na luta contra o Elite Four. Use tudo o que aprendeu e boa sorte!

Rival – Pokémon Adversários

Grupo A) Exeggutor, Slowbro, Ninetales, Clefable, Electabuzz, Pinsir
Grupo B) Charizard, Alakazam, Exeggutor, Gyarados, Magneton, Dodrio.
Grupo C) Venusaur, Alakazam, Exeggutor, Arcanine, Gyarados, Dodrio.
Grupo D) Blastoise, Alakazam, Exeggutor, Magneton, Arcanine, Dodrio.
Grupo E) Vaporeon, Alakazam, Exeggutor, Magneton, Arcanine, Sandslash.
Grupo F) Venusaur, Alakazam, Exeggutor, Arcanine, Gyarados, Dodrio.
Grupo G) Flareon, Alakazam, Exeggutor, Cloyster, Magneton, Sandslash.



Mewtwo – A batalha final!

Para abrir este pequeno torneio secreto, você terá de provar que é bom mesmo vencendo os dez troféus dos quatro torneios do modo Stadium e o Gym Leader Castle.
Assim que fizer isso, a opção VS Mewtwo se abrirá na tela do mapa. Ao contrário das outras batalhas, nesta briga você poderá usar todos os seus seis Pokémon. Achou injusto? A não ser que você tenha um Mewtwo em seu grupo, terá muitas dificuldades para derrotar este Pokémon nervoso.
Ele tem quatro técnicas muito fortes (Psychic, Thunderbolt, Blizzard e Rest) e será um osso duro de roer. Comece usando o Thunder Wave de Electrode, entre na seqüência com o Transform do Ditto e mande ver na técnica Blizzard. Afinal, para derrotar Mewtwo, só mesmo sendo o próprio. Depois de derrotar o meninão, espere os créditos terminarem – não desligue o N64! Você ganhará acesso ao modo R-2 Bonus Mode. Ao mudar para este modo, a tela do mapa se transforma em noite e as batalhas do Gym Leader e do Stadium são substituídas por novas lutas, bem mais difíceis que as primeiras. E mais: é aqui que o raríssimo Mew surge. Você poderá selecioná-lo para lutar a Prime Cup. Que presentão, hein?!



As muitas faces da diversão

Confira como foi a evolução do Game Boy desde sua criação

Game Boy Classic

Grandalhão, pesado e com gráficos esverdeados, o Game Boy conquistou o planeta. Mesmo com todos os avanços do console, ainda hoje tem gente que não abre mão de seu Classic por nada. Não demorou muito para o pequeno Nintendo tornar-se um dos maiores ícones dos anos 90.



Quando foi lançado: 1989.
CPU: 8 bit.
Tamanho da tela: 44 mm de altura/49 mm de comprimento.
Resolução de tela: 160 X 144 Pixels.
Número máximo de cores simultâneas: quatro tons de cinza.
Tamanho do console: 145 mm de altura/ 88 mm de comprimento/ 30 mm de espessura.
Peso: aproximadamente 300 gramas.

Game Boy Pocket

Sete anos depois, a modernidade chegava ao Game Boy. Com o pocket, o portátil se tornava bem mais leve, menor e com maior nitidez. Um avanço considerável e que tornou o portátil ainda mais popular, porque agora ele realmente cabia em qualquer bolso.

Quando foi lançado: 1996.
CPU: 8 bit.
Tamanho da tela: 44 mm de altura/49 mm de comprimento.
Resolução da tela: 160 X 144 Pixels.
Número máximo de cores simultâneas: quatro tons de cinza.
Tamanho do console: 126 mm de altura/76 mm de comprimento/22 mm de espessura.
Peso: aproximadamente 125 gramas.

Game Boy Color

O mundo ficou mais colorido em 1998. Atendendo aos pedidos de milhões de fãs, a Nintendo finalmente criou um portátil em cores. Além dos games exclusivos para o console (todos muito coloridos), o Game Boy Color também é compatível com todos os cartuchos antigos. E eles até ganham cores, graças à uma paleta existente no console. Foi lançado com gabinetes em diversas cores e em alguns modelos especiais (veja abaixo) e, como era de se esperar, continua vendendo igual pãozinho quente em todo o planeta.

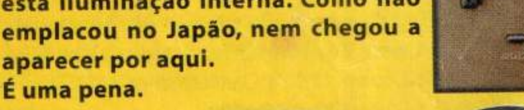
Quando foi lançado: 1998.
CPU: 8 bit Z-80
Tamanho da tela: 40 mm de altura/43 mm de comprimento.
Resolução da tela: 160 X 144 Pixels.
Número máximo de cores simultâneas: 56.
Tamanho do console: 135 mm de altura/80 mm de comprimento/25 mm de espessura.
Peso: aproximadamente 135 gramas.

Edições Especiais

As edições especiais do Game Boy sempre são criadas para prestar homenagem a algum personagem ou série. Entre as mais famosas, já apareceu o Game Boy Especial do Pokémon, da Hello Kitty e do Doraemon (no Japão), todas decoradas com imagens dos personagens. Nos últimos tempos, a Nintendo sempre tem inventado alguma maneira legal de vender o Game Boy Color. No ano passado, foi colocado no mercado o GB Pocket Edição Especial Pokémon, que vinha com o console, um cartucho Pokémon, um Cabo Game Link e um Guia de Jogo. Nos EUA, foi lançado um pacote com um Game Boy Color todo decorado com a imagem do Pikachu, mais um cartucho Pokémon Yellow. A intenção da Big N é lançar o portátil em embalagens cada vez mais legais, para agradar todos os tipos de público. Sorte a nossa!

Game Boy Light

Este só foi lançado no Japão, em 1998. Uma boa alternativa para quem gosta de jogar até no escuro, o Game Boy Light apresenta uma luz própria meio esverdeada que sai de dentro da tela, do mesmo tipo que é usada em relógios modernos. O portátil é exatamente idêntico ao Game Boy Pocket, só diferenciando-se por esta iluminação interna. Como não emplacou no Japão, nem chegou a aparecer por aqui.
É uma pena.





Os Acessórios mais espertos

O Game Boy não iria conseguir ser tão popular se não fossem algumas bugigangas lançadas para incrementá-lo. Veja todos os acessórios oficiais lançados desde 1989

Transfer Pak



A revolução. O Transfer Pak (lançado como 64GB Pak no Japão) tem como principal função importar dados do cartucho de Game Boy para o de N64 e vice-versa.
O aparelho é encaixado no Controller do N64 e, por exemplo, em Mario Golf, é possível transferir um personagem que você criou no portátil para o cartucho do N64. Em Pokémon é a mesma coisa e outros jogos assim virão pela frente.
Será possível também importar dados de uma Game Boy Camera e usá-los nos games. Tem mais: alguns cartuchos (por enquanto apenas Pokémon Stadium) permitem jogar a versão do Game Boy dentro do console do N64. Neste caso, o N64 funcionaria como um emulador, ou um Super Game Boy turbinado. É por estas e outras que o Transfer Pak é uma das engenhocas mais inventivas que a Nintendo já criou em toda a sua história.

Game Boy Camera

Esta é outra idéia do peru: usar o Game Boy para tirar retratos e imprimir as fotinhos para sair colando por aí. É isso que faz a Game Boy Camera, lançada no meio de 1998.



É só conectá-la ao Game Boy (no lugar do cartucho) e sair capturando imagens. Depois use a criatividade para pintar, colorir ou dar aquela zoada nas imagens.
É possível também criar histórias em quadrinhos, dar uma de DJ e compor musiquinhas espertas, pintar, cortar partes ao meio e juntar duas peças diferentes, enfim, fazer o diabo. E o melhor de tudo: esta beleza é totalmente compatível com qualquer um dos modelos de Game Boy.

Game Boy Printer

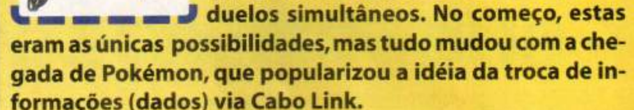
Depois do Game Boy Camera nada melhor que poder imprimir sua arte. E a Game Boy Printer faz este trabalho com muita eficiência. É só conectá-la à Camera com um Cabo Link imprimir as fotinhos em um rolo de papel especial, que além de tudo é adesivo! Quer dizer, depois de imprimir, é só sair colando as fotinhos por aí.



Mas as possibilidades não ficam só nisso. Atualmente, não param de surgir diversos jogos de Game Boy que trazem opções para o uso da mini-impressora. Super Mario Bros. Deluxe, Pokémon Gold & Silver e Tarzan são alguns dos games que trazem estas opções.

Cabo Game Link

Uma das grandes sacadas de ter um portátil é poder jogar



com um amigo a qualquer hora. É para isso que foi criado o Cabo Game Link, que permite ligar dois Game Boy para duelos simultâneos. No começo, estas eram as únicas possibilidades, mas tudo mudou com a chegada de Pokémon, que popularizou a idéia da troca de informações (dados) via Cabo Link.

Adaptador Multi Tap

Lançado poucos anos após o Game Boy Classic, este acessório permitia conectar até quatro Game Boy simultaneamente. Infelizmente, ele foi pouco aproveitado, já que havia muito poucos jogos que permitiam esta conexão. O mais conhecido deles era Super R.C. Pro Am, mas também dá para citar o F-1 Race, Days of Thunder, Jeopardy e Trax. Imagina só se tivesse Mario Party?

A próxima geração

Game Boy Advance é o portátil do futuro

O futuro está mesmo no bolso e é o que vem provar o Game Boy Advance. O portátil de 32 bit tem lançamento previsto para agosto no Japão e final do ano no resto do mundo. Aí vão algumas informações dele. Primeiro: é certo que o GBA rodará qualquer jogo lançado para todos os modelos de Game Boy existentes. Segundo: a possível conexão do Advance com a Internet, permitindo jogar games pela rede, receber e-mails, entre outras possibilidades.
A Nintendo of America organizou em Seattle uma conferência dirigida às produtoras de games para revelar TUDO sobre o GBA. E ele terá até conexão com o Dolphin. Uau!

OS NÚMEROS DO GAME BOY ADVANCE

CPU: Memória agrupada de 32-bit RISC.
Tamanho da tela: 40,8mm de altura/61,2mm de comprimento.
Resolução: 240 x 160 Pixels.
Número máximo de cores simultâneas na tela: 511.
Número máximo de cores: 65.535.
Tamanho do console: aproximadamente 80mm de altura/135mm de comprimento/25mm de espessura.
Peso: aproximadamente 140g.
Consumo: 2 pilhas pequenas (tamanho AA).
Tempo de duração das pilhas: 20 horas de jogo contínuo.
Data de lançamento: agosto no Japão, final do ano no resto do mundo.

PABLO MIYAZAWA

Jogos quentes

Não faltam lançamentos pra lá de estonteantes saindo para o Game Boy. Dê só uma olhada

Tomb Raider

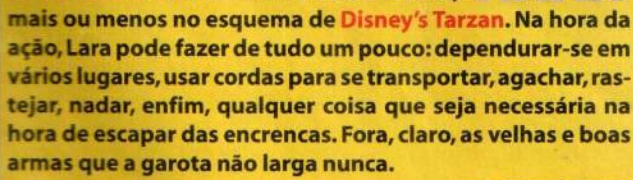
Fale a verdade: você não esperava ver Lara Croft num console Nintendo, hein?! Pois é, o planeta dá voltas e agora uma das maiores aventureiras do mundo dos jogos está inteira no GB. O game é da Eidos e é uma pequena revolução gráfica no portátil da Nintendo. É tanta qualidade visual, com movimentos tão perfeitos, que impressiona.



Esta versão de Tomb Raider é exclusiva para o GB e quem é fã de verdade da moça vai querer jogar sem dúvida nenhuma. Lara é o maior e mais detalhado personagem que o Game Boy já viu, com 48 Pixels de tamanho e 2000 frames de animação; e o game ainda traz efeitos de luz, seqüências animadas e voz digitalizada. Como dá pra ver, não é um jogo qualquer, mas um que entra na categoria de game do ano para o portátil.

A história mostra a aventureira mandando bronca na América do Sul. Ela tem de encontrar um ídolo asteca chamado Dream Stone, capaz de proporcionar poderes incríveis a quem o possuir.

Como você provavelmente é uma pessoa bem informada (já que lê a Nintendo World), sabe que com uma história dessas, Lara terá muito trabalho pela frente – quebra-cabeças, explorações em lugares realmente cavernosos e inimigos aos montes.



Tomb Raider rola com uma visão lateral, mais ou menos no esquema de Disney's Tarzan. Na hora da ação, Lara pode fazer de tudo um pouco: dependurar-se em vários lugares, usar cordas para se transportar, agachar, rastejar, nadar, enfim, qualquer coisa que seja necessária na hora de escapar das encrencas. Fora, claro, as velhas e boas armas que a garota não larga nunca.



Plataforma : Game Boy Color
Produtora: Eidos
Desenvolvimento: Core
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Power Rangers: Lightspeed Rescue

Os nossos velhos conhecidos estão de malas prontas para desembarcar no Game Boy. E isso tudo prova que os heróis ainda têm muitos fãs por este mundão.

No jogo, você luta com qualquer um dos cinco Rangers em mais de vinte fases. As lutas como sempre, vão envolver monstros gigantescos e robôs nervosões. A ação rola de duas maneiras visuais distintas: há fases em Side-scrolling e outras que se assemelham a games de luta. Os heróis possuem poderes diferentes uns dos outros, sempre prontos para enfrentar as dificuldades que vêm pela frente. As fases dividem-se por estilos que vão de Rescue (resgate), Battle (batalha) e lutas de Mega Zords.



Plataforma : Game Boy Color
Produtora: THQ
Desenvolvimento: Natsume
Gênero: Ação/Luta
Número de jogadores: 1

Pokémon Trading Card Game

A mania não pára e novos jogos chegam a todo momento. A novidade mais recente é este Trading Card Game que nada mais é do que a transposição das Estampas Ilustradas para dentro do Game Boy.

O cartuchinho vem com mais de cem Cards para colecionar e com o recurso do Cabo Game Link dá para jogar em duas pessoas. O estilo do jogo é igual ao do Card Game e vence aquele que tiver a melhor combinação de cartas.



Plataforma : Game Boy Color
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Estratégia
Número de jogadores: 2

Fifa

Que tal uma bela partidinha com seus amigos neste Fifa 2000? São mais de cinqüenta times, serve tanto para o Game Boy Classic quanto para o Color e tem cinco modos de jogo. Dá pra escolher entre Exhibition (exibição), Tournament (Torneio), Indoor (mais ou menos parecido com futebol de salão), League (liga) e Play Off (disputa em partidas eliminatórias).

O jogo é cheio de opções que permitem mudar praticamente tudo o que quiser: som, número de jogos, o agito do público e tal. Ainda dá pra mexer no nível de força dos jogadores, clima, controle de faltas e muito mais.



Plataforma : Game Boy Color
Produtora: THQ
Desenvolvimento: Tiertex Design Studios
Gênero: Esportes
Número de jogadores: 1

Tarzan

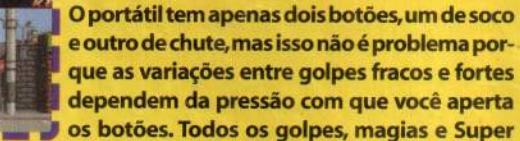


O rei das selvas está em todos os lugares possíveis e não poderia ficar de fora do Game Boy. Esta aventura do Homem-macaco é bastante fiel ao jogo do N64 e os objetivos são basicamente os mesmos: você tem de coletar moedas, frutas, escapar de inimigos e salvar seus amigos das garras do caçador inescrupuloso.
Muita gente considerou o game fácil demais no N64, principalmente os jogadores mais velhos, mas no Game Boy é uma diversão legal e um belo passatempo. É agradável de jogar, o visual é bonito, os controles são fáceis e os personagens simpáticos.

Plataforma : Game Boy Color
Produtora: Activision
Desenvolvimento: Digital Eclipse
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Street Fighter Alpha Warriors Dreams

O game que foi sucesso absoluto nos fliperamas chega como surpresa total para o Game Boy Color. E, amigos, ele arrebenta com tudo. Apesar dos gráficos limitados, possui um visual incrível e os programadores da Crawfish conseguiram tornar a resposta dos controles tão rápida quanto nos Arcades. São dez lutadores na tela de seleção e os não tão secretos Akuma e M. Bison. No som não existem vozes mas cada cenário possui uma trilha sonora bem caprichada.



O portátil tem apenas dois botões, um de soco e outro de chute, mas isso não é problema porque as variações entre golpes fracos e fortes dependem da pressão com que você aperta os botões. Todos os golpes, magias e Super Combos estão disponíveis, como os Zero Counter que permitem anular o golpe do adversário e emendar outra porrada ou magia especial. Jogar Street Fighter Alpha no portátil da Nintendo é como andar por aí com um fliperama no bolso, mas para não dizer que não faltou nada, bem que podia haver uma opção para dois jogadores usando o cabo Game Link.

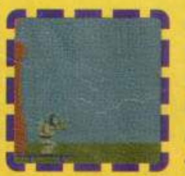
Plataforma : Game Boy Color
Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Crawfish
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1

Toy Story 2

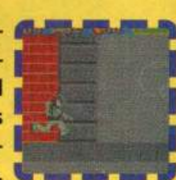


Como no filme, o herói galático Buzz Lightyear precisa impedir que seu melhor amigo Woody seja vendido por Al. Ele é um colecionador de brinquedos raros que viu no vaqueiro uma forma de ganhar uma supergrana extra.
A jogabilidade é bem redonda e a aventura segue o estilão plataforma. São oito fases fáceis e algumas vezes você terá de cumprir objetivos como encontrar chaves e coletar moedas para abrir áreas especiais. A única dificuldade é escalar alguns objetos do cenário que, às vezes, se tornam um verdadeiro desafio. Os gráficos são bem simples e as músicas são variadas,





aproveitando a trilha sonora do longa-metragem. O cartucho é Dual Mode e serve tanto nos antigos aparelhos quanto no Ga-me Boy Color.



No geral, o jogo não traz nada de inovador, mas o divertido aqui é acompanhar toda a história fazendo parte da ação, encarregando-se de salvar Woody antes que ele vá parar em algum museu de brinquedos antigos em Tóquio.

Plataforma: Game Boy Color
Produtora: Disney Interactive
Desenvolvimento: THQ
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

GAME BOY: ACESSO IMEDIATO AO SEU PROVEDOR DE DIVERSÃO

GAME BOY COLOR

3x R$ 99,67 CADA

OU EM 10x R$ 35,95

TRANSPARENTE — KIWI — TEAL

POKÉMON TRADING CARD	Lançamento	3x R$ 33,00
MISSÃO: IMPOSSÍVEL (SÓ PARA GAME BOY COLOR)	Lançamento	3x R$ 33,00
BIONIC COMMANDO (SÓ PARA GAME BOY COLOR)	Lançamento	3x R$ 33,00
TOY STORY 2	Lançamento	3x R$ 33,00
RAYMAN (SÓ PARA GAME BOY COLOR)	Lançamento	3x R$ 33,00
FIFA 2000		3x R$ 33,00
TARZAN (SÓ PARA GAME BOY COLOR)		3x R$ 33,00
TUROK 2		3x R$ 29,66
TETRIS DX		3x R$ 26,33
TETRIS		3x R$ 13,00

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

Nintendo by gradiente





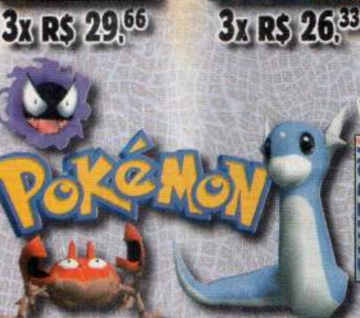


3x R$ 33,00

POKÉMON AZUL



3x R$ 33,00



POKÉMON VERMELHO





3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL



3x R$ 36,33

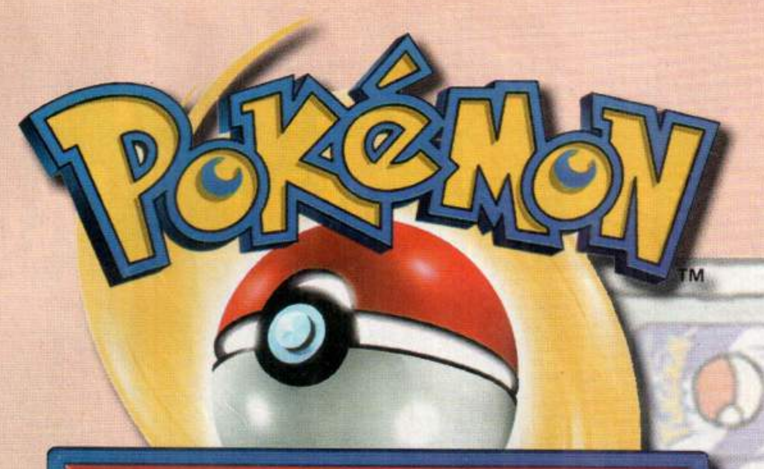
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NN05C

Preços válidos até 31/05/2000 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês.



NENHUM MESTRE POKEMON PODE FICAR SEM ESTE GAME!



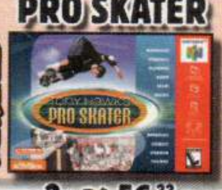
3x R$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD GAME COLOCA VOCÊ EM UMA ALUCINADA AVENTURA POR UM MUNDO EXÓTICO. EQUIPADO COM UM MODESTO BARALHO E AS SÁBIAS PALAVRAS DO DR. MASON, VOCÊ CONSEGUIRÁ MELHORES CARTAS COMBATENDO E DERROTANDO UMA PERIGOSA SÉRIE DE RIVAIS. POKÉMON TRADING CARD GAME TRAZ INÚMEROS CARDS QUE FIZERAM A FAMA DO CARD GAME, ALÉM DE CARDS EXCLUSIVOS NÃO ENCONTRADOS EM NENHUM OUTRO LUGAR – AO TODO SÃO MAIS DE 200 CARDS! - AS MECÂNICAS DE JOGO SÃO AS MESMAS DO CARD GAME E VOCÊ PODE ATÉ JOGAR CONTRA UM AMIGO USANDO O CABO GAME LINK.

- Versão em vídeo game de Pokémon Trading Card!
- Jogo simultâneo para dois jogadores com o uso do Cabo Game Link!
- Mais de 200 cards; alguns deles, exclusivos!
- Compatível com Game Boy Color, Game Boy Pocket e Game Boy Classic!

TONY HAWK'S PRO SKATER

Lançamento



3x R$ 56,33

RIDGE RACER 64

Lançamento

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM

OS POKÉMONS EVOLUÍRAM. E VÃO LUTAR NO SEU N64!



3x R$ 66,33

TARZAN



3x R$ 56,33

ALL STAR TENNIS 99



3x R$ 49,67

COMMAND & CONQUER



3x R$ 43,00

QUAKE 2



3x R$ 46,33

A BUG'S LIFE VIDA DE INSETO



3x R$ 56,33

CASTLEVANIA 64



3x R$ 49,67

MISSÃO IMPOSSÍVEL



3x R$ 43,00

MARIO KART 64



3x R$ 43,00

YOSHI'S STORY



3x R$ 43,00

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



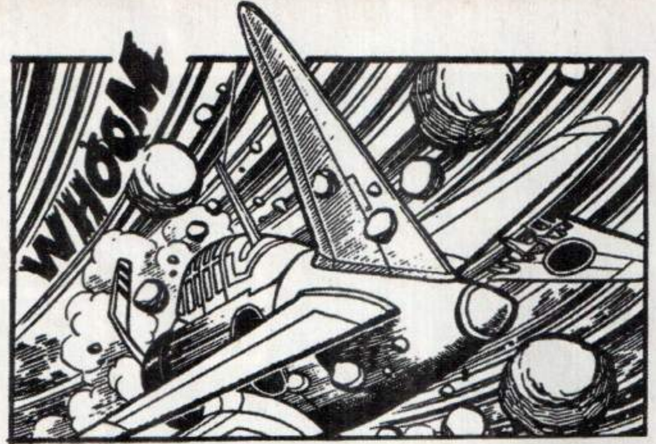
3x R$ 49,67

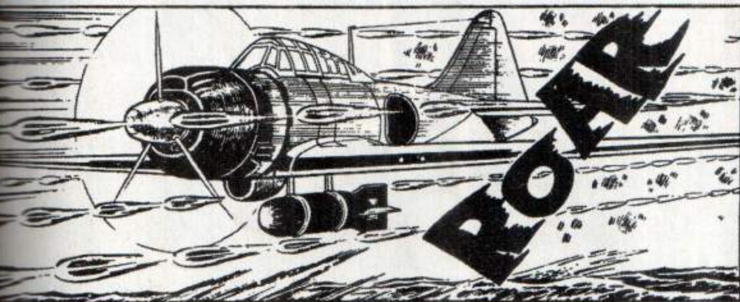


99000 SOLDADOS JAPONESES E 100000 CIVIS DE
3x R$ 46,33
POKÉMON SNAP
3x R$ 56,33
DONKEY KONG 64
3x R$ 73,00
MARIO PARTY 2
3x R$ 56,33
TOY STORY 2
3x R$ 56,33
MARIO PARTY
3x R$ 46,33
STAR WARS: RACER
3x R$ 49,67
RAYMAN 2
3x R$ 56,33
JET FORCE GEMINI
3x R$ 56,33
SHADOW MAN
3x R$ 49,67
NINTENDO 64
GRÁTIS 1 GAME SURPRESA
3x R$ 183,00
OU EM 10x R$ 66,01
ANIS
KIWI
JABUTICABA
TANGERINA
CEREJA
UVA
CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33
CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33
CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00
RUMBLE PAK
3x R$: 16,33
GHTERS DESTINY
BODY HARVEST
3x R$ 23,00 CADA
MULTI RACING CHAMPIONSHIP
WIPEOUT 64
BIO FREAKS
3x R$ 19,67 CADA
FORSAKEN
SOUTH PARK
TUROK 2
3x R$ 26,33 CADA
Nintendo
by gradiente
GAY
F-ZERO
INTERNATIONAL SSTAR SOCCER
3x R$ 29,67
3x R$ 29,67
3x R$ 23,00
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 35,95
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD
DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS
Preços válidos até 31/05/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês.
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.
www.dshop.com/nintendo
(0**11) 7266-7777
DIRECTSHOPPING
CÓDIGO NN05A

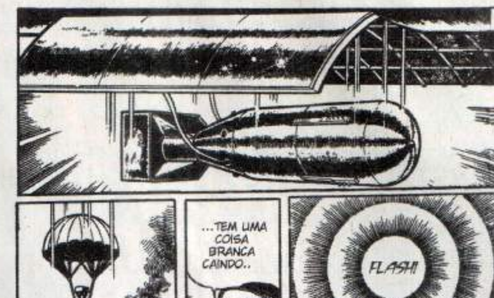

RIDGE RACER 6
COMPRE SEU NINTENDO PELA INTERNET,
É FÁCIL, SEGURO E MUITO MAIS DIVERTIDO!


199.000 SOLDADOS JAPONESES E 100.000 CIVIS DE OKINAWA MORRERAM.


WHOOM


ROAR


ROAR-
OH, NÃO !!!






...TEM UMA COISA BRANCA CAINDO..


FLASH!


43 SEGUNDOS MAIS TARDE, 550 METROS ACIMA DE HIROSHIMA, A BOMBA ATÔMICA EXPLODIU COM UMA LUZ BRANCA E QUENTE. FOI COMO SE UM MILHÃO DE LÂMPADAS TIVESSEM EXPLODIDO DE UMA SÓ VEZ...
FLASH!


WHOOASH


ERAM METRALHADOS...




UHH...


UM TERRÍVEL DESTINO ESTAVA RESERVADO PARA A CIDADE DE HIROSHIMA.
RRROAR
ENOLA GAY



Jogo não decola mesmo usando o maior nome do Motocross atual

O velho Jeremy sem dúvida nenhuma ganhou uma grana boa para deixar seu nome aparecer neste cartucho da Acclaim. E olha que foi um dinheiro mole: meia hora gasta com **JMS200** e já dá pra perceber que o fera do Dirt-bike não compareceu direito às sessões de consultoria para que o game ficasse mais bem finalizado.

A coisa que mais irrita é a falta de desafio. Na primeira vez em que plugamos o cartucho no N64, chegamos ao final de TODAS as corridas! E o que é pior: não é necessária nenhuma estratégia especial para se dar bem. É só grudar o dedo no acelerador e correr para a vitória. Nem esquente a cabeça com detalhes fúteis como frear na entrada das curvas, terminar um salto na inclinação certa ou errar uma manobra e sair da pista. Uma maneira de vencer as provas é saltar sem medo usando as "paredes invisíveis" das pistas. Coisa mais apelativa.

Uns lances chatos

As físicas de JMS2000 são toscas demais: não dá pra empinar as motos e nos saltos, tanto faz se você desloca o centro de gravidade da moto para frente ou para trás, pois na hora de aterrissar, a moto quase não apresenta nenhuma diferença.

Os gráficos utilizam a estrutura Quagmire 2 da Acclaim e não RC-Revolt (que é o nome de um jogo) como dissemos na **NW** 18 e são, na maior parte do tempo, melhores que os do jogo da EA. As pistas em ambientes abertos são o destaque, com texturas muito coloridas e que ganham um brilho especial com o Cartucho de Expansão, mas todas elas são muito parecidas entre si. A Acclaim poderia ter dado uma olhada naquilo que a Nintendo conseguiu com os gráficos e ambientes de **ExciteBike 64** e ter seguido o exemplo, já que o rastro de poeira que as motos deixam para trás é simplesmente ridículo. O som é um dos únicos pontos altos do jogo. A trilha sonora é bem adequada, com bandas Heavy/Rock destacando o Offspring com "Genocide" logo na abertura. Os efeitos sonoros também foram bem trabalhados. A diferença entre o ronco dos motores das 125 e das 250 é facilmente notada, a torcida vibra quando você faz uma ultrapassagem e o narrador é discreto e possui muitas frases.

O game ainda traz a opção de criar pistas: é só escolher pedaços diferentes de trajeto – retas, curvas, saltos etc – e ir colando um no outro. Depois é só gravar no Cartucho de Memória. O Multiplayer pode ser disputado em até quatro jogadores, mas a taxa de Frames cai muito e fica uma lentidão só. Irrita muito. Por fim ainda há um modo só para acrobacias, mas ele não empolga, as piruetas são difíceis de executar e os tombos não existem. No fim das contas, este **Jeremy McGrath Supercross 2000** nos parece o chamado game "Mandrake".

Eduardo Trivella

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Esporte (Motocross)
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Acclaim Salt Lake City
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	Não disponível
Recomendado para:	Todas as idades

COMANDOS



COMANDOS

Gráficos	6,0
Som	7,5
Jogabilidade	5,0
Diversão	5,0
Replay	6,0

NOTA 5,7



SOUTH PARK™ RALLY

Mais um game pra N64 da turma mais boca-suja da TV



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Tantalus
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	Maiores de 17 anos

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,5
Som	8,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	7,0
Replay	6,0

NOTA 7,3

Até agora não conseguiram fazer um game tão bacana quanto o desenho, mas mesmo sendo um jogo bem complicado, até que **South Park Rally** dá conta do recado. Principalmente porque é o título mas fiel à série, com muitos personagens disponíveis: Satan, Jesus, Damien, Mr. Garrison, Chef, Ned, Jimbo e mais um monte de gente que deu as caras na TV.

Mas se o que você quer é diversão desencanada, pode parar por aqui. Pois para conseguir abrir as fases/pistas você deve cumprir certos objetivos, o que dificulta um pouco e deixa as coisas meio entediantes. Por exemplo, na fase City você precisa achar um troféu e depois passar por quatro pontos da pista, e se baterem no seu carrinho, já era o troféu. A cada fase os objetivos ficam mais complicados. Na seqüência, tem a fase Cow Day, em que todos estão contaminados pela doença da vaca-louca. Ganha aquele que achar o antídoto e conseguir ficar um tempo suficiente com ele.

COISAS LEGAIS, COISAS CHATAS

A jogabilidade é muito simples (tem apenas três comandos) e os gráficos não evoluíram nada em relação ao primeiro game de South Park. Mas algumas pistas são muito legais, principalmente no percurso Valentine's Day (dia dos namorados), que é a casa de Big Gay Al, o dono do asilo para animais gays que aparece em um episódio já clássico. O circuito vem até com a sala da discoteca na qual os bichos balançam o esqueleto.

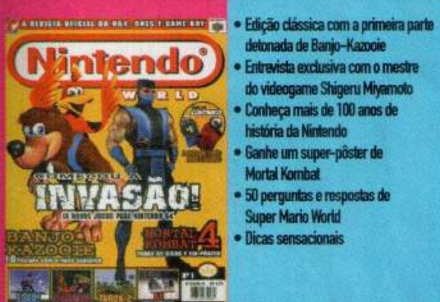
Quase todo game tem seu ponto fraco e este não ia ser diferente. O Multiplayer é muito chato e o excesso de dificuldade atrapalha a diversão. E convenhamos, não ser divertdo é fatal para um game.

CLEITON CAMPOS



Complete sua coleção Nintendo World

Você encontra os números atrasados da NW nas bancas mais legais do país. Peça para o seu jornaleiro! Se ele não tiver, fale para ele encomendar no telefone (011) 3865-4949. Você também pode comprar no (011) 3641-1400. Manda brasa!



- Edição clássica com a primeira parte detonada de Banjo-Kazooie
- Entrevista exclusiva com o mestre do videogame Shigeru Miyamoto
- Conheça mais de 100 anos de história da Nintendo
- Ganhe um super-pôster de Mortal Kombat
- 50 perguntas e respostas de Super Mario World
- Dicas sensacionais



- A segunda e última parte da aventura de Banjo-Kazooie
- A primeira parte do passo a passo de Mission: Impossible
- Todas as pistas de F-1 World Grand Prix e os melhores ajustes
- Velocidade máxima em F-Zero X
- Dicas de Mission: Imposible, Banjo-Kazooie, Donkey Kong Country, entre outras



- A segunda parte de Mission: Impossible
- Pôster de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Turok, o guerreiro indígena que veio para detonar dinossauros
- 15 perguntas e respostas de Super Metroid, clássico do SNES
- Dicas imperdíveis



- Toda a história de Zelda e os segredos dos primeiros mundos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- O final de Mission: Impossible
- Diversão insuperável em Top Gear para SNES
- Dicas de Diddy Kong Racing, Street Fighter Alpha 2 e muitas outras
- Game Boy Color, diversão colorida e portátil



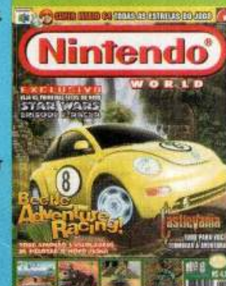
- 1999 dicas, truques e códigos
- Os dez melhores jogos de 1998
- a segunda parte de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- As três primeiras fases de Turok 2: Seeds of Evil
- 15 perguntas e respostas do mais que perfeito GoldenEye 007



- As onze fases finais de Star Wars: Rogue Squadron
- A última e sensacional do detonado de Zelda 64
- Fifa 99 e a comparação com International Superstar Soccer 98'
- Todos os segredos do modo multiplayer de Turok 2
- Novos jogos: Nba Live 99, Nightmare Creatures, S.C. A.R.S., Battletanx, Buck Bumble e mais



- Todos os minijogos de Mario Party, mais um pôster bacanão
- Zelda 64: todas as skulltulas de Hyrule, todos os corações e a melhor espada, mais pôster duplo
- As quatro primeiras fases de Castlevania
- Todas as versões de Street Fighter para Super NES com golpes
- South Park, em português



- O novo fusca chega ao N64 em um jogo exclusivo
- O final do passo-a-passo de Castlevania
- Saiba como ganhar todas as medalhas de ouro em Rogue Squadron
- A última parte do detonado de Turok 2
- Zelda 64: pegue todos os pés-de-feijão, as máscaras, as Skulltulas de labirintos e mais
- Dicas exclusivas



- Star Wars: Episódio 1 – Racer, o novíssimo jogo de Guerra nas Estrelas e tudo sobre o filme
- Todas as pistas de As Aventuras do Fusca.
- As garotas que jogam videogame
- Todos os segredos de Vigilante 8
- Os golpes de Super Smash Bros.
- Aprenda a tocar músicas com a Ocarina de Link
- Micro Machines, Lode Runner 3D, California Speed
- Todos os jogos de Mega Man



- Especial E3 com notícias exclusivas sobre Donkey Kong 64, Perfect Dark e Resident Evil 2 e Dolphin, o novo console da Nintendo.
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer.
- Star Wars: Shadows of the Empire totalmente detonado.
- A mania Pokémon no Brasil
- Pokémon Snap, Bust a Move 99, Starshot e jogos para Game Boy
- Dicas sensacionais



- As novíssimas aventuras de Pokémon e o começo do debulhado da versão do Game Boy
- O novo jogo do Superman para Nintendo 64
- World Driver Championship é o melhor jogo de corridas do N64.
- Conheça a única universidade de videogames do mundo
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer
- Grátis: exclusiva agenda para anotar códigos



- Shadow Man é o jogo mais apavorante do ano
- Todas as pistas de World Driver Championship
- Shadowgate 64 totalmente detonado
- Quake 2 e seus monstros
- Continuação do debulhado de Pokémon no Game Boy
- Re-Volt, Rugrats, jogos de Game Boy
- Estratégias de Command & Conquer
- Galeras que jogam em turma
- Grátis: adesivo Nintendo World



CONRAD EDITORA





Corridas de barco INÉDITAS no N64

Água na cara e um motorzão gritando no seu ouvido pronto pra rasgar os rios mais bravios do mundo dos games.

Pela primeira vez no N64, você tem a chance de pilotar superlanchas – alguns modelos mais parecem naves espaciais – dotadas de turbinas e design tridimensional bem agressivo. À primeira vista, elas parecem tão rápidas quanto as futuristas máquinas de **F-Zero X**.

Só que não é bem assim. A falta de velocidade não chega a irritar, mas peca, principalmente no modo para quatro jogadores simultâneos. Nele, a quantidade de imagens que se move deixa o game consideravelmente mais lento. O Cartucho de Expansão de Memória, que é obrigatório para os modos Multiplayer para três e quatro jogadores, não melhora a situação. Só dá para sentir que os barcos são de corrida nas competições para um ou dois jogadores. Pelo menos quando o turbo (Boost) é acionado você sente a embarcação disparando para frente.

LANCHA TURBINADA

Do lado esquerdo da tela fica o velocímetro e o marcador de nível de turbo, que deve ser usado sempre que a velocidade estiver em queda ou para saltar algum grande obstáculo. Quando os adversários estão próximos, também dá para usar o turbo para deslocá-los para fora da rota, em outras palavras: dar aquele "totozinho" amigo.

Mas de nada adianta aumentar a potência do motor, por exemplo, quando o barco está em uma descida acentuada com velocidade máxima ou durante um salto. Para apanhar os ícones de turbo que ficam um pouco acima da água, só usando uma técnica: já bem próximo do alvo, aperte o botão B e logo em seguida Z. Isso faz com que o barco pule e alcance uma altura maior.

Hydro Thunder tem nove pistas diferentes (mais quatro de bônus), cada uma com um nível de dificuldade. Dá para correr na China, nos Estados Unidos e em outros lugares. Você vê embarcações típicas e participa de perseguições da guarda-costeira respectiva de cada país – falando a língua nativa e tudo mais. Além disso, dependendo do desempenho, você pode escolher qualquer um dos treze modelos de lanchas. É o suficiente para entreter um amante de jogos de corrida por algumas horinhas.

Os gráficos são bonitos e detalhados como a fase na Grécia, cheia de estátuas e construções típicas. E o melhor é que você vai percorrer trajetos bem variados, às vezes subindo em rampas ou cortando caminhos. O jogo está cheio de segredos e os rivais não dão moleza, ou seja, para descobrir tudo só jogando e muito!

Rogerio Motoda

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	7,5
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Replay	7,0

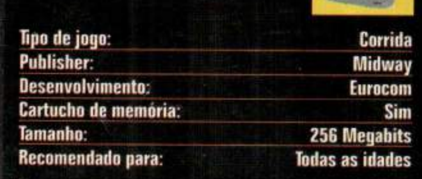
NOTA 7,6

DADOS

JOGADORES







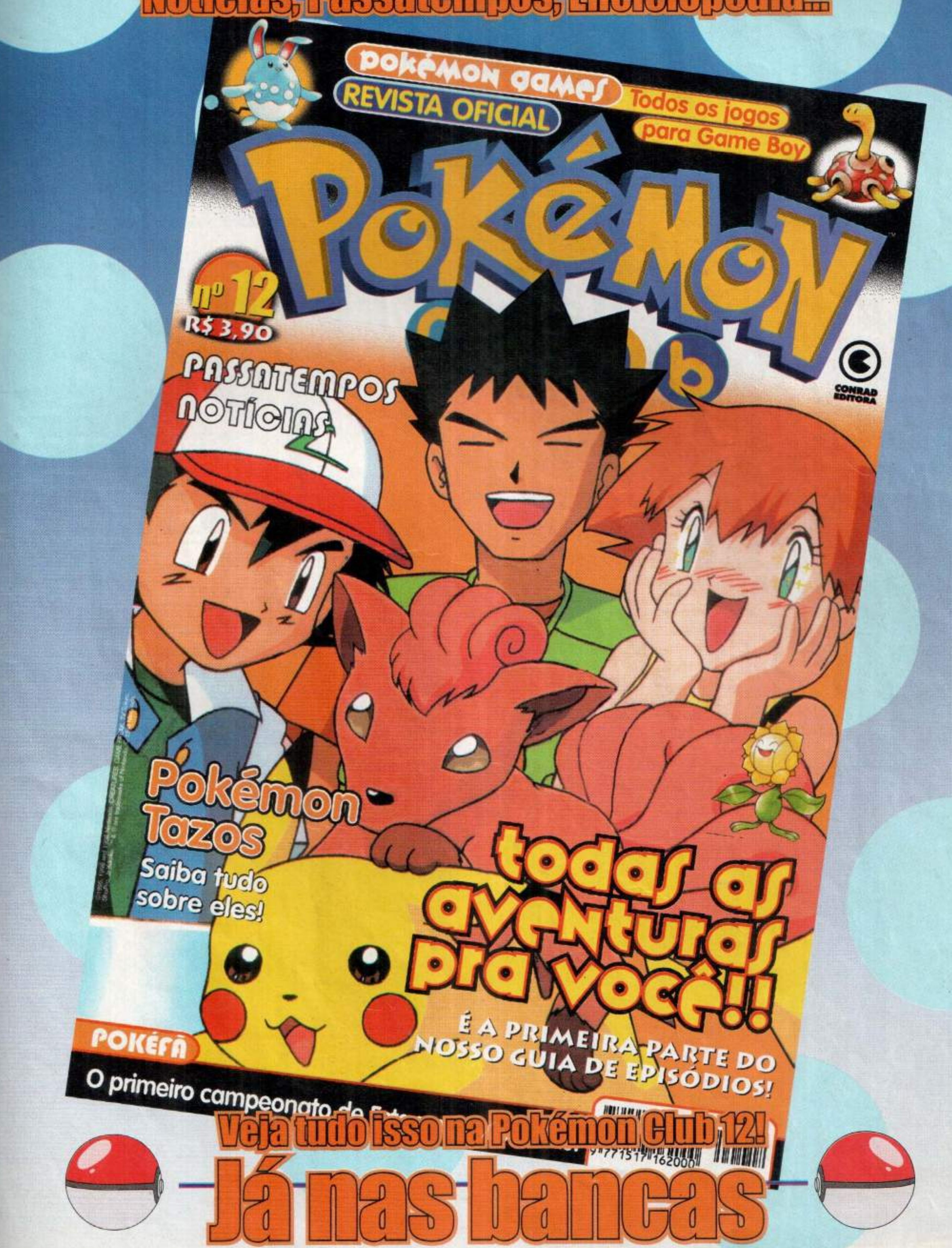
Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Eurocom
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	256 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades





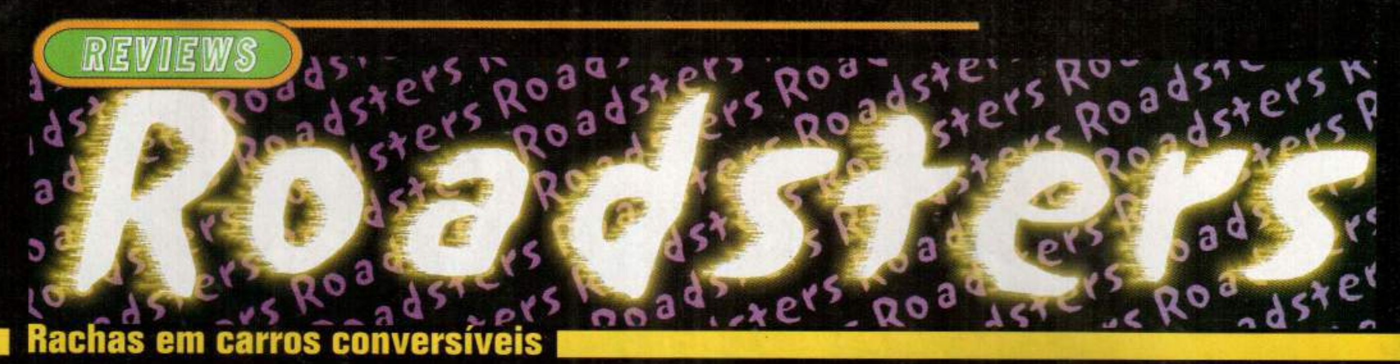


Guia de Episódios, Novos Pokémon, Tazos, Estampas Ilustradas, Stadium, Game Boy, Notícias, Passatempos, Enciclopédia...



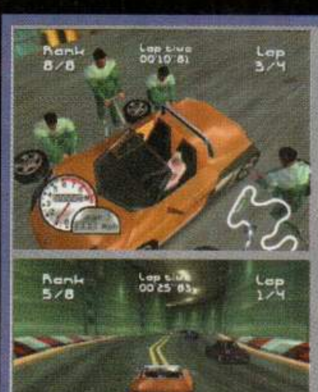
Veja tudo isso na Pokémon Club 12!

Já nas bancas



Roadsters

Rachas em carros conversíveis





Os gráficos são bons, mas a jogabilidade acaba complicando um pouco a diversão





Carangos conversíveis, pilotos para escolher à vontade, pistas e belas paisagens é o que este Roadsters traz para você. Aqui vai dar para pisar fundo em máquinas famosas – trinta no total –, como Renault, Alfa Romeo, Fiat, Lotus, Toyota, Mitsubishi, Jugatsu, Skarla, Ginetta etc. Estranhou as três últimas marcas? Pois é, nem tudo é perfeito. A Titus – de Automobili Lamborghini – não conseguiu a licença de todos os fabricantes para usar os nomes verdadeiros, então não esquente na hora de pilotar um BMW batizado de Equinox.
E não vá achando que é só escolher o possante e sair queimando o piche. Para ter o gostinho de pilotar as melhores máquinas você terá de participar de competições – e deverá ganhá-las. São três divisões de categoria: Classe A, com carros de potência superior a 350 cavalos; Classe B, de 250 a 350 cavalos; e Classe C, motores com menos de 250 cavalos de potência.
Na hora de escolher o carro, opte por aqueles mais possantes. Não adianta pegar o mais bonito e ficar comendo poeira depois. Os rivais andam sempre colados e ultrapassam a qualquer descuido. Chegando entre as primeiras colocações, seu piloto leva um prêmio em dinheiro para envenenar a máquina. Dá para comprar turbo, trocar de motor, colocar pneus melhores.

Defeitos nos detalhes

Apesar disso tudo, em Roadsters o realismo não é tão grande, apesar dos cenários mostrarem algumas paisagens bacaninhas, mas que não chegam a empolgar em nenhum momento.
A sensação gostosa de estar pilotando desencanadamente um autêntico conversível esportivo vai para os ares. O que interessa é pisar fundo. Em caso de batida, não se confunda com a marcha ré: segure Z, coloque a Alavanca de Controle para trás e aperte o botão A jogabilidade não é muito boa e todo mundo vai sofrer um bocado na hora de fazer curvas mais fechadas. Outra parte ruim de Roadsters é a sonora. O som dos motores é irritante, parece que o motor está sempre na rotação máxima, já o ruído das colisões lembra mais o de latas batendo.
Mas existe ainda um outro lado divertido: a possibilidade de iniciar uma carreira completa, começando com um carro simples até chegar a um nível mais alto de dificuldade. O resto é o de sempre: corridas para até quatro jogadores e modo de tempo. Ou seja: nada que possa interessar muito a quem já jogou World Driver Championship, As Aventuras do Fusca, F-1 World Grand Prix, por exemplo.

Rogerio Motoda

COMANDOS



COMANDOS

Gráficos	8,5
Som	7,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	7,0
Replay	7,0

NOTA 7,3

DADOS

JOGADORES

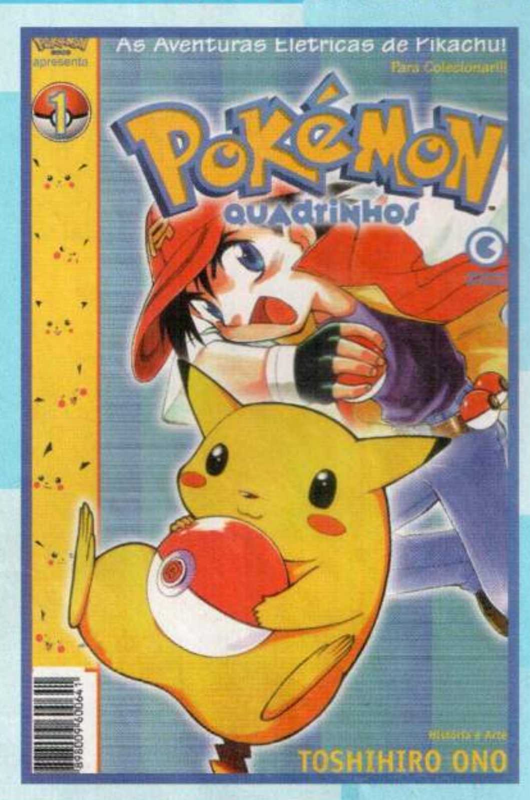
CARTUCHO DE EXPANSÃO

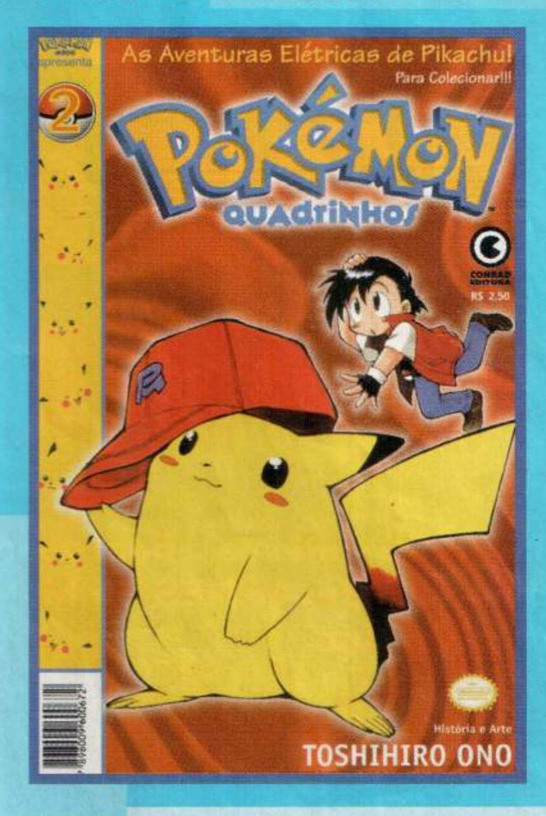


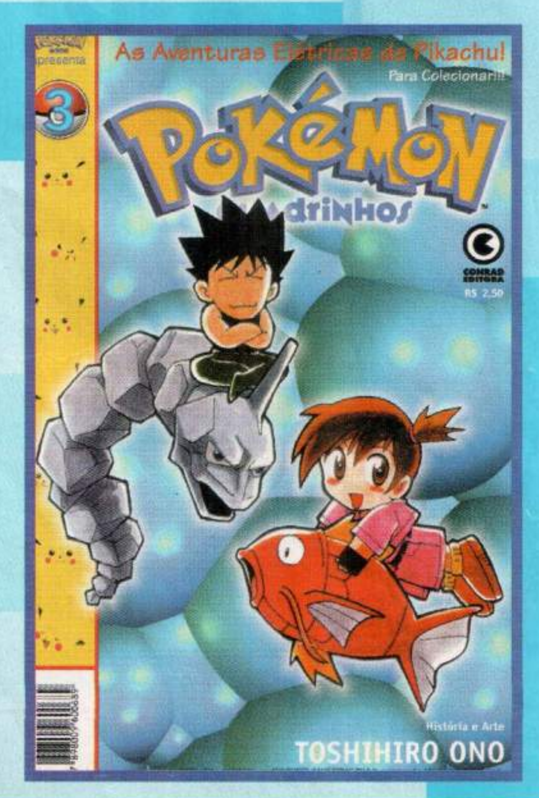
RUMBLE PAK

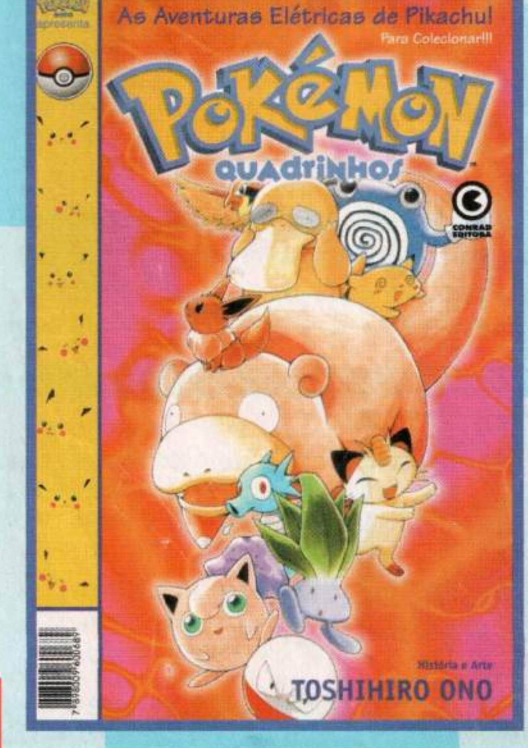


Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	Titus
Desenvolvimento:	Titus.
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	96 megabits
Recomendado para:	Todas as idades


As Aventuras Elétricas de Pikachu!
Para Colecionar!!!
1
POKÉMON
QUADRINHOS
História e Arte
TOSHIHIRO ONO


As Aventuras Elétricas de Pikachu!
Para Colecionar!!!
2
POKÉMON
QUADRINHOS
CONRAD EDITORA
R$ 2,50
História e Arte
TOSHIHIRO ONO


As Aventuras Elétricas de Pikachu!
Para Colecionar!!!
3
POKÉMON
QUADRINHOS
CONRAD EDITORA
R$ 2,50
História e Arte
TOSHIHIRO ONO


As Aventuras Elétricas de Pikachu!
Para Colecionar!!!
POKÉMON
QUADRINHOS
CONRAD EDITORA
História e Arte
TOSHIHIRO ONO


CONRAD
EDITORA



SUPER MARIO WORLD

Todas as 96 saídas e o final do maior clássico do Super NES da história
Por Ed Garden

Não tem para ninguém: Super Mario World é mesmo o game mais popular que já saiu para o Super Nintendo. O jogo foi lançado em 1991 e para a alegria de todo mundo, vinha dentro da embalagem do console. Por isso é que dá para dizer com certeza que todo mundo que já jogou Super NES deu seus pulinhos com o Mario. Chegar no fim de SMW é até moleza. O maior desafio mesmo é encontrar todas as 96 saídas do jogo. A Revista Nintendo World, que nunca deixou ninguém na mão, preparou este guia com todas as dicas para você não perder nenhuma das passagens escondidas. Às vezes será preciso encontrar uma chave e colocá-la na fechadura. Outras, você apenas terá de procurar a outra saída na fase.

Ação ininterrupta
Veja agora todas as fases que possuem duas saídas. Lembre-se que todos estes estágios são marcados por um ponto vermelho no mapa (exceto as casas fantasmas). Repare também que o nome de cada fase aparece sempre na parte de cima da tela.

Donut Plains
Quase todas as fases deste mundo têm duas saídas. Fique atento à Top Secret House, a fase que abre quando você encontra a passagem secreta da Donut Secret House: é um estágio de bônus para você recarregar as energias quando quiser.



Donut Plains 1
Esta chave é mais fácil de ser encontrada se você já tiver encontrado o Green Switch Palace (Palácio dos Blocos de Exclamação Verde – veja Donut Plains 2). Bem no final da fase você encontrará uma parede de blocos verdes. Corra em direção a este muro sem pular, para subir pelas paredes. Lá no topo estará a chave e a fechadura. Se você ainda não tiver encontrado o Green Switch Palace, é um pouco mais difícil: antes do final, tome distância e voe até os canos que estão no topo da fase para encontrar a chave.



Para qual fase leva: Donut Secret 1

Donut Secret 1

Nade sempre para frente até encontrar um botão de transformação (bloco com um P desenhado). Pegue este bloco e carregue-o o até uns blocos marrons que estão logo à frente (próximos a uma fechadura). Pise no P para transformar os blocos em moedas, passe por elas e bata a cabeça no bloco de interrogação amarelo. Uma chave irá surgir.



Para qual fase leva: Donut Secret House



Donut Plains 2

Entre pelo segundo cano verde do teto com o Mario grande ou montado no Yoshi. Pegue o casco de tartaruga azul e arremesse-o no último bloco que está bem ao alto. Um pé de feijão sairá dali. Se você estiver com o Yoshi, poderá comer o casco azul e voar até uma pequena abertura do teto. Lá você encontrará a chave e a fechadura.



Para qual fase leva: Green Switch Palace



Donut Ghost House

Entre na fase com o Mario com capa. Siga para a direita até ter espaço suficiente para voltar correndo e voar. Voe beirando o paredão da esquerda até alcançar uma passagem no topo. Entre ali e siga para a direita até encontrar uma porta.

Para qual fase leva: Top Secret Area



Donut Secret House

Siga em frente e entre pela porta que está no final. Daí, vá para esquerda e pegue todas as moedas que estão cercando uma plataforma suspensa. Pegue o bloco P que está ali e volte até a plataforma suspensa. Pise no P para uma porta aparecer. Entre por ela para encontrar a primeira saída.

A segunda saída é muito parecida, só que ao invés de entrar pela porta que aparecer, você terá de subir rapidamente até a frente da outra porta (aquela que você não podia alcançar antes porque não havia chão). Bata a cabeça no bloco do meio para fazer um pé-de-feijão aparecer. Suba rapidamente nele e siga para a direita. Você encontrará uma outra porta, que desaparecerá quando o efeito do P passar. Entre por ali para encontrar o Big Boo, um fantasma gigante. Para destruí-lo, pegue os blocos azuis que estão no chão e arremesse nele três vezes.

Para qual fase leva: Star World 1



Vanilla Dome

Um mundo bem curto e com alguns segredos legais. Aqui você encontra o acesso para mais um Switch Palace e para uma das pontas da estrela. Fique esperto na Vanilla Ghost House, que não tem duas saídas mas que exige atenção para não ficar perdido!



Vanilla Dome 1

Esta fase se torna mais fácil se você já tiver passado pela fase Red Switch Palace. Siga até encontrar uma plataforma feita de blocos de exclamação vermelhos. Suba nela e bata a cabeça no bloco amarelo para que surja um pé de feijão. Suba para encontrar a chave e a fechadura.

Se você ainda não tiver encontrado o Red Switch Palace, vá montado no Yoshi até o ponto da fase no qual existem dois canos amarelos no teto e um bloco amarelo no meio. Pule e aperte o botão A para sair do Yoshi e acertar o bloco amarelo. Suba no Yoshi novamente, pule e aperte o A para poder saltar bem alto e alcançar o pé-de-feijão que levará você até a chave e a fechadura.

Para qual fase leva: Vanilla Secret 1

Vanilla Dome 2



Entre na água e bata no bloco amarelo para um pé-de-feijão aparecer. Siga em frente e caia na água novamente para encontrar um bloco de interrogação. Suba neste bloco e siga para esquerda, carregue o bloco P (não pise nele ainda) e atravesse a parede de moedas à esquerda. Pise no P para transformar a parede de blocos em moedas. Atravesse pelas moedas e caia pelo primeiro buraco. Desça em outro buraco (que está cheio de moedas) e siga para esquerda para sair da água e encontrar a chave. Caia na água com a chave e leve-a para a fechadura.



Para qual fase leva: Red Switch Palace



Vanilla Secret 1

Esta fase é só subida. Siga até encontrar um buraco no teto que está cercado de tartarugas vermelhas voadoras. Ande até uma plataforma bem grande à direita (você tem que estar com a capa), tome distância e voe para a esquerda. Surge um cano verde. É só entrar por ele e cruzar a trave final.

Para qual fase leva: Star World 2

Cookie Mountain

Um dos mundos mais curtos do jogo. Apenas uma fase tem passagem secreta e é justamente uma das mais difíceis de serem conseguidas.



Cheese Bridge Area

Passe a fase inteira voando com o Yoshi (é mais fácil do que parece porque o Yoshi não se machuca pisando nas serras elétricas). No final da fase, você tem de passar por baixo da trave, mas sem acioná-la. Para isso, faça o seguinte: dê um salto para a direita como se você fosse direto para o abismo, e um pouco antes de cair totalmente aperte o botão A. Assim você joga o Yoshi para baixo e ganha impulso para subir e passar por outro lado sem atravessar a trave. Daí é só seguir para a direita e passar pela segunda trave.

Para qual fase leva: Soda Lake

Forest of Illusion

A Floresta da Ilusão é o mundo que mais dá dor de cabeça para os jogadores. Isso porque se não encontrar a passagem secreta na terceira fase, você ficará rodando para sempre no mesmo lugar. Se ligue também na Forest Ghost House: apesar de ter duas saídas, ela não dá acesso a nenhuma fase nova.



Forest of Illusion 1

Quando passar por cima de uns troncos de madeira (mais ou menos no meio da fase) você verá uma fechadura na parte de baixo da tela. Para chegar até lá, vá até o final desta plataforma. Lá você encontrará um bloco amarelo em uma plataforma abaixo. Bata no bloco e pule em cima do balão para encher o Mario de gás. Siga flutuando para a esquerda até chegar na fechadura. Espere o efeito do balão passar e bata a cabeça no outro bloco amarelo que está ali. Pegue a chave e coloque-a na fechadura.



Para qual fase leva: Forest Ghost House



Forest Ghost House

Siga em frente, desviando dos fantasmas e entre pela primeira porta. Continue em frente até encontrar um bloco P. Carregando o P, siga em frente e não entre na primeira porta (a amarela). Pegue a fileira de moedas, pise no P e entre pela porta azul que aparecer. Você sairá em uma parte escura da fase. Vá para a esquerda e entre pela porta para encontrar a primeira saída, ou então continue andando para a esquerda para encontrar outra porta, que leva à segunda saída.

Para qual fase leva: Forest of Ilusion 1



Forest of Illusion 2

Vá nadando até encontrar dois ouriços (peixes com espinhos) que fazem o seguinte movimento: um sobe e desce e o outro vai para a esquerda e para a direita. A partir daí, desça até encontrar um bloco amarelo no canto inferior esquerdo. A parede à esquerda deste bloco é falsa. Ande na direção dela para atravessá-la e encontrar a chave e a fechadura.

Para qual fase leva: Blue Switch Palace



Forest of Illusion 3

Siga em frente prestando atenção aos canos. Entre pelo quarto cano verde com o Mario grande para encontrar a chave e a fechadura.

Para qual fase leva: Roy's Castle



Forest of Illusion 4

Depois de passar o portão intermediário (que marca o meio da fase), você encontrará um cano azul com um inimigo ao lado jogando tartarugas espinhentas. Use a capa para voar até ele e pise em sua cabeça. Depois, entre pelo cano azul e coloque a chave na fechadura.

Para qual fase leva: Forest Secret Area

Chocolate Island

A Chocolate Island também tem seus segredinhos. Mais uma vez, se você não encontrar as passagens secretas das fases, ficará rodando no mesmo lugar e não abrirá fase nenhuma.




Chocolate Island 2

Aqui o segredo para encontrar a segunda saída é a rapidez. Não se preocupe em pegar moedas e nem com os inimigos. Você deverá chegar na terceira parte da fase sobrando 250 ou mais no marcador de tempo (Time). Se conseguir, a chave e a fechadura surgirão no final.

Para qual fase leva: Chocolate Secret



Chocolate Island 3

Siga até o final com o Mario com capa. No final da fase existe um bloco com um pé de feijão. Não suba nele. Em vez disto, tome bastante distância e voe para a direita (na direção das três placas), por cima do grande abismo. Bem adiante, você encontrará um segundo portão.

Para qual fase leva: Chocolate Fortress

Valley of Bowser

O sétimo mundo é o último obstáculo antes do confronto final com o Bowser. Aqui também estão as passagens secretas mais bem escondidas do jogo.



Valley of Bowser 2

Siga até a terceira parte da fase. Assim que você descer do cano verde, o chão começará a subir. Corra para a direita até chegar na beirada desta plataforma. Faça o Mario olhar para a direita e salte por cima do teto. O Mario estará acima da tela (ela não irá aparecer). Siga para esquerda até encontrar a chave e a fechadura.

Para qual fase leva: Valley Fortress



Valley Ghost House

Esta chave só poderá ser alcançada com o Mario pequeno. Siga até encontrar o bloco P. Pise no P e bata a cabeça em um bloco para acionar uma fileira de moedas. Segure o direcional do Controller para o canto superior direito. Desta maneira, você poderá controlar os blocos de modo que eles formem uma espécie de "escada" . Suba por ela e entre pela pequena abertura. A chave está ali dentro.

Para qual fase leva: Larry's Castle

Valley of Bowser 4

A chave desta fase está bem no final, cercada por pedras. Use a língua do Yoshi para atravessar a parede e pegar a chave. Depois é só cuspi-la na fechadura.

Para qual fase leva: Star World 5

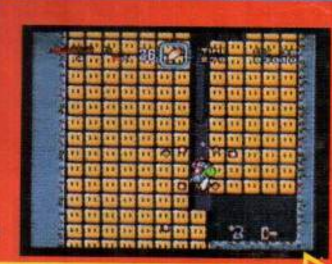


Star Road

A Estrada Estelar é um mundo formado por cinco estágios que podem ser acessados de pontos bem diferentes do mapa. Você só conseguirá passar para a fase seguinte se encontrar a passagem secreta escondida. Lembre-se que é preciso terminar cada fase duas vezes: uma pela saída normal e outra pela saída secreta. Isso também conta no número total de fases.

Star World 1

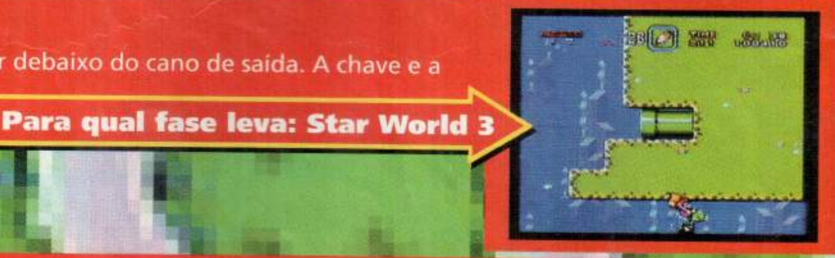
O negócio aqui é detonação de blocos amarelos, por isso você tem de estar com o Mario grande para encontrar a passagem secreta. Use o pulo giratório e para detonar os blocos direcione o Mario para o lado direito. Você logo encontrará a chave e a fechadura em uma abertura.



Para qual fase leva: Star World 2

Star World 2

Siga nadando para a direita. No final, passe por debaixo do cano de saída. A chave e a fechadura estão do outro lado.



Para qual fase leva: Star World 3



Star World 3

Jogue os blocos azuis do chão no Lakitu, para tirá-lo de cima da nuvem. Daí, suba nela para chegar até o topo da fase e pegar a chave.

Para qual fase leva: Star World 4



Star World 4

Se você já encontrou o Green Switch Palace e o Red Switch Palace será fácil alcançar esta chave. Siga para a direita. Pare assim que chegar a uma plataforma de pedra com um cano laranja de cabeça para baixo. Volte e caia na plataforma de blocos de exclamação verdes que está logo abaixo. Vá para a direita até encontrar um bloco amarelo no chão. Use a capa ou um casco de tartaruga para acertá-lo e pegar a chave.

Para qual fase leva: Star World 5



Star World 5

Pule as plataformas até encontrar o bloco P. Fique olhando para direita e bata a cabeça no bloco para sair uma fileira de moedas. Pise no P para as moedas se transformarem em blocos e pule rapidamente em cima desta plataforma. Corra e voe para a direita até alcançar algumas plataformas superiores. A chave está lá em cima.

Para qual fase leva: Gnarly

Outras fases difíceis

Não são só as fases com duas saídas que têm segredos. Existem outros estágios bem casca-grossa que farão você perder um tempão se não fizer tudo direitinho. Separamos as três fases mais difíceis para você:

Vanilla Ghost House (Mundo Vanilla Dome)

Cansou de dar voltas e mais voltas no mesmo lugar? Então siga até encontrar um grupo de bolas verdes flutuantes. Continue em frente até encontrar uma plataforma com três blocos amarelos. Bata no do meio para encontrar um bloco P. Não aperte ele ainda: carregue o P até a porta, pegue as moedas e só então pise no bloco. Um porta azul surgirá: entre nela para encontrar a verdadeira saida.



Tubular (Mundo Special)

Para muitos, esta é a fase mais difícil de todo o jogo. Não há segredo: você terá de pegar três balões para voar por toda a fase. O primeiro está no início, no bloco amarelo que está abaixo do botão P. Use o trampolim para pegá-lo. Siga para a direita até encontrar dois jogadores de futebol americano. Bata no bloco amarelo próximo a eles para pegar o novo balão. O terceiro e último balão está em um bloco abaixo de outro jogador. Desvie das bolas de fogo e siga reto para a saída.

Front Door (Mundo Valley of Bowser)

A última fase do game também tem seus segredinhos. O esquema aqui é entrar pelas portas numeradas na ordem mais fácil. Comece pela número 1 e depois entre pela porta 5. Daí é só desviar de umas armadilhas para encontrar o Bowser.



Último desafio:

Bowser

Este monstrão feioso já não assusta mais ninguém faz tempo. Ele fica voando dentro de uma "xícara-helicóptero" de um lado para o outro, jogando bichinhos de corda (os Mechakoopas). Faça o seguinte: pise em cima dos Mechakoopas, pegue o casco amassado (segure o botão Y) e arremesse para cima (aperte o direcional para cima e solte o botão Y). O casco precisa subir e cair na cabeça do vilão. Desvie das chamas e das bolas de ferro que ele jogar e repita o mesmo procedimento seis vezes. Prontinho, você terminou o jogo! E se fez direitinho tudo o que explicamos, também abriu todas as 96 saídas!

Asteroids Hyper 64

Jogue a versão clássica de Asteroids

Na fase 15, destrua a linha de meteoros verdes e você abrirá o modo 1979 (Modo Clássico).





Nave extra: Complete o jogo para conseguir uma nave extra.



ECW Hardcore Revolution

Modo Random Head
Detone o Career Mode com Louie Spicolli.



Para habilitar os personagens abaixo basta jogar o Career Mode seguindo as regras:

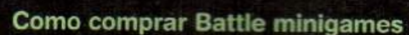
Beulah McGillicutty e The Sheik	Ganhe o cinturão ECW World Tag Team
Bill Alfonsa	Detone com Rob Van Dam
Cyrus the Virus e Tommy Rich	Ganhe o cinturão ECW World TV Belt
Jobbers	Termine com Louie Spicolli
Joel Gertner e Joey Styles	Ganhe o cinturão da Acclaim
Juiz Jeff Jones	Termine com Mike Awesome
Louie Spicolli e Taz	Ganhe o cinturão ECW World Heavyweight



Alguns conselhos para quem está apenas começando

1) Algumas fases são recheadas de bifurcações por isso fique esperto na hora de escolher o melhor caminho a seguir.
2) Acelerando bem na hora em que o narrador diz GO!GO!GO! você pode queimar a largada e ganhar um Boost de quatro segundos.
3) Tentar pegar todos os Boosts pode ser uma boa forma de se manter na frente das outras lanchas.
4) Na Lost Island existe uma rampa com um vulcão bem na frente. Saltando em direção à lava incandescente você ganha um Boost de nove segundos.
5) Em Lake Powel siga por um caminho alternativo dentro da cachoeira e ganhe vários Boosts. Quando chegar a uma bifurcação embaixo de um viaduto não siga por nenhum dos dois caminhos. Use a rampa no meio para pular um helicóptero e pegar um turbo de nove segundos e aproveitar o salto para ganhar a dianteira.

Mario Party 2™



Como comprar Battle minigames
Complete o minigame Rollercoaster na dificuldade Hard para ganhar a habilidade de comprar os Battle minigames de Woody.

Como comprar minigames de Item
É só terminar o minigame Rollercoaster no nível Normal para poder comprar minigames de itens com Woody.

Mini game Rollercoaster
Compre os minigames 2vs.2, 3vs.1 e 4vs.4 de Woody para habilitar a Rollercoaster. Este modo permite que todos os minigames sejam usados em uma aventura.

Caminho diferente para o Dungeon Dash
Você tem dois caminhos para chegar neste jogo. O primeiro é terminando o minigame Rollercoaster no modo normal e o outro é comprando todos os 4Player Games de Woody. A Piranha Plant vai lhe dar o Dungeon Dash.

Bowser Land
Complete os cinco tabuleiros e Baby Bowser vai raptar Toad e você terá que ir para Bowser Land.

Rainbow Run
Compre todos os item e Battle minigames e depois visite o minigame Park para ganhar este jogo da Piranha Plant enxotando uma borboleta.



Abra todas as fases e ganhe 50 Pizza Planet Tokens

Na tela principal faça a seqüência com a alavanca de controle: cima, cima, cima, cima, baixo, baixo, cima, cima, baixo, baixo, baixo. Se a dica funcionar você ouvirá um barulho.





Top Gear Rally 2

Códigos muito secretos

No menu principal faça os códigos abaixo rapidamente antes que a tela de demonstração apareça.

Alta resolução (usar cartucho de expansão)
C←, C←, ←, L, L

Sem danos
L, Z, Start, ↑, ↑

Carros puladores
C↑, C←, R, ↑, ←

Visão Volcano Valley
C←, Z, R, L, ↓

Visão Speed Warp
Z, C←, R, ↑, →

Visão sem profundidade
Z, C→, R, ↑, →

Velocidade baseada na proporção
Z, C←, L, ↑, →

Visão Chubby World
Z, C→, L, ↑, →

Pneus esquisitos
R, C→, Start, ↓, Z

Pontos Champ máximos no carro de suporte
L, C↑, ←, L, L

Uma roda grande
C←, Z, R, ↓, ↓

De cabeça para baixo
C↑, Z, Start, ↑, ↓

Carro largão
R, C→, R, ←, ↑

Van de suporte vai reparar os danos sempre
L, Z, R, L e Start

Demolição
C→, C→, →, →, ↓

Tony Hawk's Pro Skater

Comece em qualquer lugar da fase:

No Career Mode comece o jogo e pressione Start para pausar, então segure L e faça a sequência C →, →, ↑, ↓, C →, →, ↑, C←, e C ↑. Depois que a tela balançar confirmando a dica escolha a opção **Skip Restart** e comece a jogar de onde quiser.

RR64

Carro de golfe secreto

Para pegar o carro de golfe Caddy, comece o modo Grand Prix e escolha a primeira pista. Quando a corrida começar, acelere até a primeira curva, então retorne e siga no sentido contrário. Com bastante velocidade atravesse a mureta atrás da linha de largada e corra em uma versão invertida da pista. Termine em primeiro lugar e ganhe o carro mais rápido e esquisito do todo o jogo.

A versão clássica de Galaga

Termine a pista Extreme Extra Race em primeiro lugar para poder jogar o clássico Galaga. Detone quarenta aliens para ganhar o carro Galaga '88.

Re-Volt

Todas as pistas

No lugar do seu nome coloque CARNIVAL para abrir todas as pistas.

Carros bônus e pistas
Na tela título faça a seqüência B, A, Z, Z, B, L, A, C↑. Fazendo isso é só escolher os carros e as pistas novas.

Carros bônus no Practice Mode
Pegue as estrelas de todas as pistas para cada nível de dificuldade para liberar os novos carros.

Pistas invertidas
Para habilitar as pistas invertidas é só detonar o Time Trial Challenge em todas as pistas de cada circuito.

Roadsters 64

Mais códigos

Para renomear os personagens, aperte o botão Z na tela de seleção de pilotos. Coloque os códigos como indicado, inclusive maiúsculas e minúsculas:



Smurfing: Todas as vozes ficam finas.

Anyway: Libera as pistas invertidas e mirror.

Trophies: Já começa o jogo com as copas vencidas.

Obs.: há um espaço antes da primeira letra.



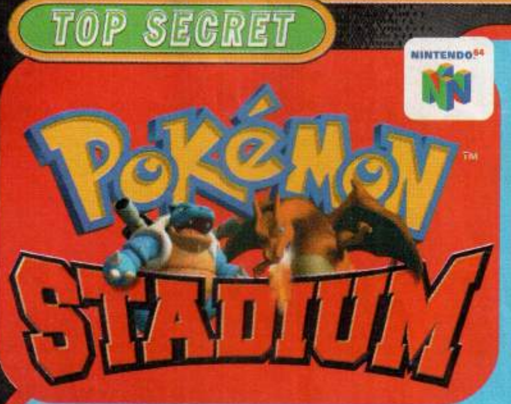
South Park Rally

Personagens extras

É só chegar em primeiro lugar seguindo a ordem das pistas para abrir novos personagens:



Mr. Garrison	Detone Rally Days #2
Mr. Mackey	Detone Spring Cleaning
Big Gay Al	Detone Pink Lemonade
Mephisto	Detone 4th of July (Independence day)
Grandpa	Detone Halloween
Jesus	Detone Christmas
Satan	Detone New Year's Day
Ned	Detone 4th of July com Kyle
Damien	Detone Halloween com Kenny



Doduo/Dodrio GB Tower

As Torres Doduo e Dodrio são conquistadas no modo Stadium. A Torre Doduo permite ao jogador detonar no Pokémon do Game Boy (na opção Game Boy Tower) com o dobro da velocidade. Já a Torre Dodrio aumenta em quatro vezes esta velocidade. Para conseguir a Torre Doduo, é só conquistar todos os quatro Troféus na Poké Cup ou na Prime Cup. Para conseguir a Torre Dodrio, é preciso terminar a Poké Cup e a Prime Cup.

Habilite o modo Very Hard nos minigames

Entre na opção Kid's Club. Se você escolher a opção Who's the Best (quem é o melhor) e vencer o computador cinco vezes seguidas, habilitará o modo superdifícil.

Pokémon de presente

Cada vez que você vencer a Elite Four no Gym Leader Castle, receberá de presente um Pokémon que poderá armazenar no seu cartucho ou transferi-lo para qualquer versão do Game Boy. Para transferi-los, entre no Pokémon Lab e selecione a Pokébola vermelha no canto superior direito e transfira o Pokémon que você ganhou. Os Pokémon são distribuídos aleatoriamente, dependendo do seu progresso no jogo do Game Boy. São estes os Pokémon que você pode receber: Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Eevee, Hitmonchan, Hitmonlee, Kabuto e Omanyte.

Obs.: Existem ainda dois Pokémon que podem ser conquistados completando certos objetivos. Veja abaixo:

Pikachu surfista

Para conseguir o famosíssimo Pikachu surfista, você precisa ter o cartucho de Pokémon Amarelo e também tem de ter aberto o Round 2. Isso quer dizer que você precisa vencer todas as quatro copas do Stadium, vencer o Gym Leader Castle e derrotar o Mewtwo. Daí, o Round 2 se abrirá. Neste modo, entre na Prime Cup e vá até a Master Ball. Ali, escolha seis Pokémon do seu cartucho Pokémon Amarelo. Neste grupo, precisa entrar obrigatoriamente o Pikachu do Pokémon Amarelo.

O Pikachu deverá participar de todas as lutas até o final. Quando você vencer a oitava batalha, o jogo lhe dará a opção para ensinar a técnica Surf ao Pikachu. Com isso, você poderá entrar em um minijogo especial no cartucho de Pokémon Amarelo: visite a casa que está na parte de baixo da Cidade Fuchsia e mostre seu Pikachu com o Surf para o cara que está lá dentro. Você entrará em uma fase especial na qual o Pikachu terá de surfar em cima de uma prancha.

Psyduck com Amnésia

Para conseguir o Psyduck com Amnésia, é preciso vencer os campeonatos com todos os 151 Pokémon, de modo que todos entrem no Victory Palace (Hall da Fama). Se conseguir esta proeza, você será presenteado com o Psyduck turbinado. Além de ser mais forte que o normal, ele ainda pode usar a habilidade Amnésia, que aumenta ainda mais seu poder especial.

GoldenEye 007

Menu de truques exclusivo

Depois de quase três anos, finalmente a Rare revelou os superesperados códigos de GoldenEye 007. Se ligue nestes 43 truques quentinhos abrir fases, ganhar novas armas e outros macetes legais. Tudo exclusividade Nintendo World.

Veja como fazer os códigos:

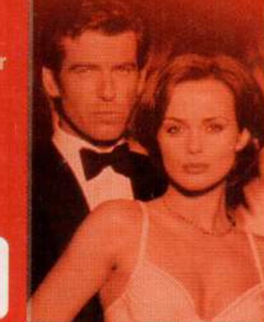
Exemplo:
Botão L + ↓
Botão R + C →
Botão L + Botão R + ↓

Para fazer um código como este, é preciso seguir a seqüência. Primeiro, segure o botão L, depois pressione ↓ no direcional. Solte os dois botões juntos. Depois, segure o botão R e pressione o C →. Solte ambos os botões ao mesmo tempo. Por fim, segure L e R, daí pressione ↓. Solte os três botões. Se funcionar, uma mensagem surgirá no canto da tela. Entendeu?

Estes códigos podem ser realizados a qualquer momento durante o jogo:

Invencibilidade	Todas as armas	Munição máxima	Line Mode	Invisibilidade	Invisibilidade no Multiplayer
L + ↓	L+ R + ↓	L + R + C→	R + C↓	R + C←	L + C↑
R + C→	L + C←	R + ↑	L + R + ↓	L + R + C ↑	L + R + C←
R + C↑	L + C→	R + ↓	L + →	L + R + ←	R + ↑
L + →	L + R + C←	R + ↓	R + C ↑	L + R + ↑	L + C →
L + C↓	L + ↓	L + R + C→	L + R + C→	R + ↑	R + C←
R + C↑	L + C↓	L + R + ←	R + ↑	L + C←	L + →
L + →.	R + C←	R + ↓	L + ↓	R + C↑	L + R + C←
R + ↓	L + R + C→	R + ↑	L + →	L + C↓	L + C→
L + ←	R + ↓	L + R + C→	R + C←	L + R + ←	L + ↑
L + R + C→	L + C←	R + ←	R + C↑	R + →	L + R + C↓





Estes códigos abrem todas as fases abaixo. Eles têm de ser feitos na tela na qual você escolhe as missões:

Fase Facility	Fase Runway	Fase Surface I	Fase Bunker I	Fase Silo	Fase Frigate	Fase Surface 2	Fase Control Center
L + R + C↑	L + R + ←	R + C←	L + C↓	L + ↑	R + C↑	L + C↓	L + C↓
R + C←	R + ←	L + R + C↑	R + →	R + C↓	L + ↓	L + R + C→	R + ↓
L + ←	L + C↑	L + ←	L + C→	L + ←	R + C→	R + C→	L + →
R + C↑	L + ←	R + ↑	R + C←	R + ↓	L + ←	R + C↑	R + C→
L + ←	R + C↑	R + ←	L + C↓	L + C←	L + R + ↑	R + C←	R + C↓
R + C↓	R + C↓	L + ↑	L + R + ←	L + R + C→	L + R + C↓	L + →	R + ←
L + C→	R + C→	R + C↓	L + C →	L + C↑	R + C→	L + R + C↑	R + ←
R + →	R + →	L + →	L + R + ↑	R + →	R + ↑	L + C↑	R + C↑
L + R + C↑	L + ↓	L + C→	R + C→	R + →	L + R + C↓	L + R + ↓	R + ←
L + →	R + C←	L + R + ↓	L + ↓	R + C→	R + ↑	L + C→	L + R + C↑

Fase Bunker 2	Fase Statue	Fase Archives	Fase Streets	Fase Depot	Fase Train	Fase Jungle	Fase Caverns	Fase Cradle
L + ↓	L + R + C↓	R + ←	L + R + C←	L + ↓	R + ←	R + C↓	L + ↓	L + R + C↑
R + ↓	L + R + C↓	L + R + ↑	L + C→	L + ↓	R + C↓	R + ←	R + C↓	L + ←
L + R + C↑	L + →	L + R + C↓	L + ↑	R + C↓	R + C→	L + R + ↑	L + R + ↑	R + ↓
L + ←	L + R + ←	R + ←	L + R + C↓	L + C→	L + R + ←	R + →	L + →	L + ↓
L + R + →	R + ←	L + R + C→	R + C→	L + R + →	L + →	R + ↓	R + C↑	L + C↑
L + C←	R + C→	L + ←	R + C↓	R + C←	R + C↓	R + ↓	R + C←	L + ↓
R + →	L + R + ←	L + R + →	R + ←	L + ↓	L + ←	R + ↑	R + ↑	R + →
L + C↑	R + C↑	L + R + C↓	R + C↓	L + C←	L + R + C←	R + C←	L + C←	R + C↑
L + ←	R + C↓	L + ↑	R + C↑	L + C→	L + ↑	R + C↑	L + ↑	L + C←
L + C↓	R + →	R + C↓	L + ↓	L + ↑	L + C↑	L + R + ←	R + C←	R + →







Os códigos a seguir devem ser acionados no Cheat Menu. Se fizer certo, rola um barulho. Saia, retorne e os modos abaixo serão ligados.

Paintball	Invencibilidade	Modo DK	Lança-granadas	Lança-foguetes	Turbo Mode	Multiplayer s/ radar
L + ↑	R + ←	L + R + ↑	R + ↓	R + →	L + ↓	R + ↑
C↑	L + ↓	C→	R + ↑	L + ↑	L + C↓	C↓
R + →	←	R + ←	→	↓	L + R + ↑	C←
L + R + C←	↑	R + ↑	L + R + C↓	↓	R + C↓	C↑
L + ↑	↓	↑	L + →	R + C↓	←	L + ↓
R + C↓	R + C←	R + →	R + ←	L + ←	R + ↓	R + ↑
L + C↓	L + C←	↑	←	L + C←	L + C↓	C←
L + R + C↓	L + R + ←	L + R + C↓	↓	R + ↑	↑	→
L + R + ↑	L + R + →	L + R + ↓	↑	R + ↓	R + ↓	R + ←
L + C↓	L + C←	L + R + C←	R + C↓	R + C←	L + →	R + →

Tiny Bond	Atirador de facas	Animações rápidas	Bond invisível	Enemy Rockets	Animações lentas	Silver PP7
L + R + ↓	R + C←	L + C↓	L + R + C←	L + R + C↓	L + R + ←	L + ←
R + ↓	L + ←	L + C←	L + R + C↓	C←	L + R + ←	L + R + ↑
L + C↓	↑	C↓	L + C←	R + C↓	L + R + ↓	L + →
←	L + R + →	C→	R + C←	C↓	L + R + ←	L + R + ↑
R + C←	→	C←	R + →	C↓	C→	L + R + C←
L + R + C↓	L + R + C←	L + R + →	L + R + ←	L + R + C↓	L + R + ↓	L + R + ←
→	L + R + C←	C→	L + →	L + R + ↑	L + R + ↓	L + R + ↓
↓	R + ↓	L + R + ↑	←	C↓	L + ↓	C↓
R + C↓	R + ←	R + C←	L + R + C←	R + ↑	C←	L + R + →
R + →	R + C←	L + ←	L + ↓	L + ↑	C↑	L + R + ←

2X Hunting Knives	Munição infinita	2X RCP 90	Gold PP7	Todas as armas	Lasers mais poderosos
R + C↓	L + C←	↑	L + R + →	↓	L + →
L + →	L + R + →	→	L + R + ↓	←	L + R + C←
R + C←	C→	L + ←	L + ↑	C↑	L + ↓
R + →	C←	R + ↓	L + R + ↓	→	R + ←
L + R + →	R + ←	L + ↑	C↑	L + ↓	R + ↓
L + R + ↑	L + C↓	L + C←	R + ↑	L + ←	L + →
L + ↓	L + R + ←	L + ←	L + R + →	L + ↑	C↑
R + ←	L + R + C↓	C→	L + ←	C←	→
L + →	L + ↑	C↑	↓	←	R + →
L + C←	C→	L + R + ↓	L + C↓	C↓	L + R + ↑

ARMORINES



Seleção de fase e energia infinita

Na tela de Passwords, coloque a seguinte senha: BBBBBBBB e selecione Enter Key. Durante o jogo, sua barra de energia diminuirá a cada golpe sofrido, mas assim que chegar a zero, voltará ao nível máximo. Obs.: Se você cair em um buraco será morte na certa.

Dragon Warrior Monsters





Pegue o Dragon Lord do Dragon Warrior original

Você precisa fazer com que um Servant com pedigree e um Great Drak procriem.

Bionic Commando Elite Forces



Ganhando energia

Para ganhar mais Hit Points você precisa recolher os cartuchos que os inimigos deixam depois de abatidos. Um modo de fazer isso é você encontrar uma Communications Room (sala usada para salvar o jogo) que tenha um inimigo do lado de fora. Detone o soldado pegue o objeto e entre. Depois saia novamente e ele vai voltar, acerte-o e pegue o cartucho. Você pode fazer isso sempre que quiser acumular Hit Points.

Mudando a roupa



Cumprindo algumas missões corretamente os personagens podem ser promovidos e a cor dos uniformes mudam. Aqui vão dois conselhos para você provar toda a sua coragem.

1. Na área 4 vá para o lugar com as quedas d'água. Vá para a plataforma mais baixa, quando chegar à beirada pendure–se e atravesse. Existe uma Communication Room onde você pode usar o Green Decoder. Fale com o seu superior e ele dirá que você deve explorar a área 16. Não existe inimigos nesta área apenas alguns obstáculos.

2. Quando você chegar à sala azul na área 11 desça o buraco próximo, balance-se e depois suba até a plataforma vermelha. Daqui use os postes e caia no segundo buraco. Lá você vai encontrar o Communication Room onde vai usar o Yellow Decoder. Fale com o superior e explore a área 17 que é um esgoto cheio de Raptors para ganhar sua segunda promoção.

Mickey's Racing Adventure



Truques

Para ganhar os Cheats, vença sempre a segunda pista de cada mundo para receber um pedaço de correspondência. Agora vá para o Post Office e entre na opção Check Mailbox. Escolha o truque desejado nesta tela.

Truques com Minnie

Submarine Mode - Permite passar por obstáculos e corredores sem perder velocidade.

Pinball Mode - Faz os carros ricochetearem quando batem em outros durante a corrida.

Truques com Margarida

Change Camera - Muda câmera

Turbo Charged - Aumenta a velocidade do jogo.

Truques com o Pateta

R.C. Mode - Tira os personagens dos carros.

Obs.: só é possível usar um Cheat por vez.

Truques com Donald

Time Trials - Tira todos os oponentes da pista.

Classic Mode - Deixa os gráficos em preto e branco.

Truques com Mickey

Show Credits - Mostra os créditos do jogo.

Disco Mode - Aparecem cores estranhas durante o jogo.

Prince of Persia



Passwords do clássico

Na opção Continue, entre com a seqüência de números para escolher as fases.



Fase 8
70914195
Fase 9
68813685
Fase 10
01414654

Street Fighter Alpha Warriors Dreams





Lute contra Bison quando quiser

Se você não espera a hora de sentar a mão no chefão de Street Fighter basta selecionar o lutador e ficar segurando os botões Select, B e A simultaneamente até o início da luta.

Lute contra Akuma

Como na dica anterior basta selecionar o lutador e ficar segurando Start, B e A simultaneamente até o início da luta.

Tazmanian Devil: Munching Madness

GAME BOY®

Passwords arrasadores

Level	Password
China	BLG NGJ PDF FTJ
Greece	LLL NLJ KDJ FFJ
Switzerland	LMB PBK TFK DPK

Ready 2 Rumble



Liberando Kemo Claw

Para habilitar um novo lutador faça a seqüência: esquerda, esquerda, esquerda, direita, direita, direita, esquerda, direita, esquerda e direita deixando a opção Arcade Mode selecionada.

Liberando Damien Black

Pressione direita, esquerda, direita, direita, esquerda, esquerda, direita, direita, direita, esquerda, esquerda, esquerda. Deixando a opção Arcade Mode selecionada.

Jogue com Nat Daddy

Pressione direita, direita, direita, esquerda, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, esquerda. Deixando a opção Arcade Mode selecionada.



Passwords para jogar em qualquer fase

Fase	Password
2-1	Cruz, X, Lua, Cruz
3-1	Linhas verticais, linhas verticais, labirinto, espiral
4-1	X, Lua, triângulos, cruz
5-1	Triângulos, triângulos, lua, linhas verticais
6-1	Espiral, labirinto, cruz, triângulos



DONKEY KONG®

A PARTIR DESTA EDIÇÃO ESTA ÚLTIMA PÁGINA DA NINTENDO WORLD ESTÁ RESERVADA PARA UM GRANDE DESFILE DE ASTROS NINTENDO. E JÁ COMEÇAMOS COM O GORILA MAIS AMADO DOS GAMES. APRECIE.



• GAMES NINTENDO QUE PARTICIPOU •

Donkey Kong	(NES)	1986
Donkey Kong 3	(NES)	1986
Donkey Kong Jr.	(NES)	1986
Donkey Kong Classic	(NES)	1988
Donkey Kong Country	(Super NES)	1994
Donkey Kong	(Game Boy)	1994
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	(Super NES)	1995
Donkey Kong Land	(Game Boy)	1995
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble	(Super NES)	1996
Donkey Kong Land 2 Diddy's Kong Quest	(Game Boy)	1996
Donkey Kong Land 3	(Game Boy)	1997
Mario Kart 64	(Nintendo 64)	1997
Game & Watch Gallery	(Game Boy Color)	1998
Game & Watch Gallery 2	(Game Boy Color)	1998
Mario Party	(Nintendo 64)	1999
Super Smash Bros.	(Nintendo 64)	1999
Donkey Kong 64	(Nintendo 64)	1999
Mario Party 2	(Nintendo 64)	2000

Nome completo: Donkey Kong

Ano de criação: 1981 (em Donkey Kong do Arcade)

Principais parceiros: Donkey Kong Jr., Diddy Kong, Dixie Kong, Tiny Kong, Lanky Kong, Chunky Kong e mais outros integrantes da Família Kong.

Principais Rivais: K-Rool, Kremlings e Mario.

Vestimentas: Donkey sempre foi do estilo naturalista. O máximo de roupa que usou até hoje é uma simples gravata, que não cobre nem seu umbigo... que vergonha, Kong!

Hobbies: Atirar barris em encanadores italianos, amassar focinhos de crocodilos e colecionar gravatas com as letras DK.

Comida favorita: Bananas, bananas e bananas. E bananas de sobremesa.

Donkey nasceu em 1981, numa época em que o Mario nem tinha um nome próprio. Foi no Arcade Donkey Kong, no qual o encanador era conhecido apenas como Jumping Man (carinha que pula), o macacão era o vilão da história que seqüestrou a donzela Pauline e ainda por cima ficava atirando barris no bigodudo. De lá pra cá, Donkey participou e foi estrela de muitos games Nintendo e acabou mudando da água pro vinho. Hoje ele também faz parte da turma do bem e é um dos personagens mais populares da atualidade.

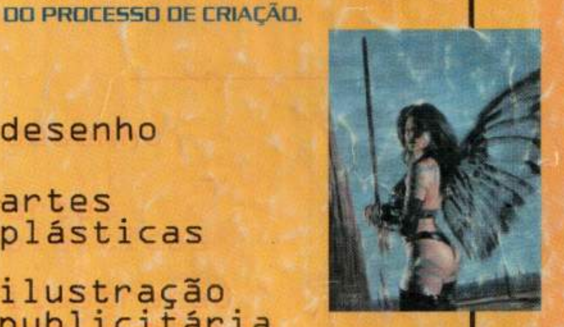




FÁBRICA DE QUADRINHOS



um



FÁBRICA DE QUADRINHOS
É UMA ESCOLA
COM UMA [EQUIPE DE PROFISSIONAIS]*
COM VASTA EXPERIÊNCIA NA
PRODUÇÃO E
ENSINO NAS ARTES GRÁFICAS,
HOJE DISPONIBILIZANDO
VÁRIOS CURSOS,
USANDO UM CONCEITO INOVADOR
ONDE O ALUNO PARTICIPA
DO PROCESSO DE CRIAÇÃO.



- desenho
- artes plásticas
- ilustração publicitária
- design gráfico
- animação
- computação gráfica
- histórias em quadrinhos









* [Roger Cruz, Octavio Cariello, Marcelo Campos e Rogério Vilela.]



rua novo horizonte, 311
higienópolis · 01244-020
são paulo · sp
fone: [0XX11] 231.0731